GAME REVIEWS: POOL OF RADIANCE, MEDAL OF HONOR, SOUL REAVER 2, HITCHCOCK, STRONGHOLD, SERIOUS SAM 2

ΑΦΙΕΡΩΜΑ ΚΙΝΗΤΗ ΤΗΛΕΦΩΝΙΑ

ΤΟ ΠΕΡΙΟΔΙΚΟ ΤΩΝ PC USERS

PC master CD-ROM

ΤΕΥΧΟΣ 149 ΜΑΡΤΙΟΣ 2002 ISSN 1105-5472 €6

XBOX

ΜΑΣ ΠΗΡΕ ΤΑ ΜΥΑΛΑ!



Παίζω & Βοηθάω

Λυσίας

6ος ΠΑΝΕΛΛΗΝΙΟΣ ΜΑΘΗΤΙΚΟΣ ΔΙΑΓΩΝΙΣΜΟΣ ΜΕΣΩ INTERNET

- ΓΛΩΣΣΑ
- ΜΟΥΣΙΚΗ
- ΓΕΝΙΚΕΣ ΓΝΩΣΕΙΣ
- ΒΙΟΛΟΓΙΑ
- ΦΥΣΙΚΗ
- ΠΟΛΙΤΙΣΜΟΣ
- ΜΑΘΗΜΑΤΙΚΑ
- ΓΕΩΓΡΑΦΙΑ
- ΘΡΗΣΚΕΥΤΙΚΑ
- ΙΣΤΟΡΙΑ
- ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΚΗ
- ΧΗΜΕΙΑ

4 - 10 ΜΑΡΤΙΟΥ 2002

η ΜΕΓΑΛΗ ΑΝΑΜΕΤΡΗΣΗ ΓΝΩΣΕΩΝ μέσω INTERNET

Μετρήστε τις γνώσεις σας και συναγωνισθείτε με παιδιά της ηλικίας σας.

Δικαίωμα συμμετοχής έχουν μαθητές από την Ε' Δημοτικού έως και τη Γ' Λυκείου που φοιτούν σε σχολεία της Ελλάδας, της Κύπρου και του εξωτερικού.
Δεν απαιτούνται ειδικές γνώσεις στη χρήση των υπολογιστών ούτε προσωπικός λογαριασμός στο Internet.
Οροι και αίτηση εγγραφής στο www.lysias.gr. Πληροφορίες στο τηλέφωνο: 010-6108000, εσωτ. 203, κ. Μαρία Αλβέρτη (e-mail: info@lysias.gr)

Χορηγοί επικοινωνίας:
ET1
Kiss 90.9 fm

www.lysias.gr

Οργάνωση:





Με την υποστήριξη των:
COMPUTER · PCmaster · TECHNOKids · ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΚΗ ΤΕΧΝΟΛΟΓΙΑ intralearn

Editorial

Τεύχος ένατο και τεσσαρακοστό και εκατοστό, που θα έλεγε ο παππούς μου, μια πνοή μονάχα πριν από το ενάμισι κατοστάρικο, λέω εγώ. Σιγά το πράμα, θα μου πείτε εσείς. Ναι, καλά, περιμένετε να δείτε το ημι-πανηγυρικό (εντάξει, δεν θα τρελαθούμε κιόλας) τεύχος του επόμενου μήνα και ελάτε μετά να μου πείτε "σιγά" ή "δυνατά". Αλλο τίποτα δεν σας λέω. Είναι επτασφράγιστο μυστικό με ημερομηνία λήξεως την 29η Μαρτίου του 2002. (Ασχετο, αλλά μια και μιλάμε για ημερομηνίες, παρατηρήσατε ότι η 20-02-2002, ημερομηνία κατά την οποία γράφεται το άρθρο αυτό, είναι "καρκινική"; Είναι ακριβώς η ίδια αν τη γράψεις ανάποδα, από δεξιά προς τα αριστερά.)

Αν μη τι άλλο, ελπίζω να απολαύσατε το εξώφυλλο αυτού του τεύχους. "Ελα, Στέλλα, κρατάω Xbox", θα έλεγα παραφράζοντας τη γνωστή ατάκα του Γιώργου Φούντα. Δεν ξέρω για εσάς, εμένα πάντως "μου τα πήρε τα μυαλά". Ποιος; Το Xbox, βέβηλοι! Εσείς δηλαδή τι νομίσατε; (Μ' αρέσει, πάντως, ο τρόπος που σκέφτεστε...) Οπως καταλάβατε, στο τεύχος αυτό περιλάβαμε την εικονιζόμενη χιλιοτραγουδισμένη κονσόλα και την υποβάλαμε σε ένα εξαντλητικό τεστ, όπως αυτά που μόνο το περιοδικό μας ξέρει να φέρνει σε πέρας. Τώρα, αν θα μπορέσει να ανταγωνιστεί τις δύο άλλες κονσόλες που παίζουν γερά αυτή την εποχή, αυτό είναι αλλουνού παπά Ευαγγέλιο.

Αλλο ένα ενδιαφέρον αρθράκι, απ' αυτά που δεν συνηθίζετε να βλέπετε στις σελίδες του "PC Master", αφορά στην κινητή τηλεφωνία και απευθύνεται σε όλους εσάς που έχετε κινητό και... δεν ξέρετε τι να το κάνετε - ή, καλύτερα, τι μπορεί να κάνει αυτό για σας! Εκεί θα βρείτε όχι μόνο τα νέα κινητά που κυκλοφορούν, αλλά και πού μπορείτε να βρείτε ringtones και γραφικά, καθώς και πώς μπορείτε να συνδέσετε το κινητό με το PC σας!

Α, ναι. Εχουμε και reviews παιχνιδιών. Για δες... Εμ, βέβαια, με παρμένα τα μυαλά, τι περιμένατε;

Γιάννης Πατρίκος

Περιεχόμενα

Μόνιμες στήλες

Θεματολογία








92 Medal of Honor: Allied Assault


98 Pool of Radiance


104 Soul Reaver 2


108 Hitchcock

Game Club


112 Fly 2


116 1821


120 Conquest


124 The Art of Magic


128 Stronghold


132 The Sims: Hot Date


136 Serious Sam

Στο εξώφυλλο του "PC Master" που κρατάτε στα χέρια σας φιγουράρει η Χρύσα (το τηλέφωνό της είναι [redacted]) του πρακτορείου ***X-Ray****.*
Concept Εξωφύλλου: *Χάρης Κλάδης,* ***Φωτογραφία:*** *Πάρης Κοντόγκονας,* ***Styling:*** *Spy,* ***Make-up:*** *Ελένη Τηλιακού*

PC master CD-ROM
ΜΕΛΟΣ ΤΗΣ FIPP FAEP

ΙΔΙΟΚΤΗΣΙΑ: Compupress Α.Ε. Λ. Συγγρού 44, 117 42 Αθήνα, τηλ.: 010 9238672, fax: 010 9216847, e-mail: pcmaster@compupress.gr
ΕΚΔΟΤΗΣ: Νίκος Μανούσος, **ΔΙΕΥΘΥΝΤΗΣ**: Μενέλαος Δασκαλάκης,
ΔΙΕΥΘΥΝΤΗΣ ΣΥΝΤΑΞΗΣ: Γιάννης Πατρίκος, **ΑΡΧΙΣΥΝΤΑΚΤΗΣ**: Βαγγέλης Κράτσας, **ΒΟΗΘΟΣ ΑΡΧΙΣΥΝΤΑΚΤΗ**: Χάρης Κλάδης
ΟΙΚΟΝΟΜΙΚΗ ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ: Αγάπη Λαλιώτη, **ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ MARKETING**: Λουκία Ταλιαδώρου, **ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ ΠΑΡΑΓΩΓΗΣ**: Ζοζέφ Φίλο,
ΕΠΙΜΕΛΕΙΑ CD-ROM: Βαγγέλης Κράτσας, Ζωή Μαρμαρά, Χάρης Κλάδης
ΣΥΝΤΑΚΤΕΣ: Derek dela Fuente, Βαγγέλης Αλευρίτης, Δημήτρης Ιωαννίδης, Γιώργος Ιωσηφίδης, Γιώργος Κάβουρας, Γιάννης Καλοσκάμπης, Νίκος Καραδήμας, Κίμωνας Κεκές, Νίκος Κόντης, Οδυσσέας Κουράφαλος, Γιώργος Κυριακός, Παναγιώτης Λιβιτσάνος, Νάσος Μπέλλος, Σωτήρης Μπέλλος, Γιάννης Παναγάκης, Γιώργος Παλαιός, Ζήσης Παπασπύρου, Σπύρος Παράσχης, Βασίλης Τουλιάς, Ανδρέας Τσουρινάκης, Μανώλης Φουρνιστάκης
ΦΩΤΟΓΡΑΦΙΑ: Πάρης Κοντόγκονας, **ΣΚΙΤΣΟ/ΚΟΜΙΞ**: Παναγιώτης Λύρης, **ΔΙΑΦΗΜΙΣΗ**: Ασπασία Θεοδοσίου, **MARKETING**: Μαρία Μελίδου, **ΚΥΚΛΟΦΟΡΙΑ/ΣΥΝΔΡΟΜΕΣ:** Αντώνης Ρούσσος,
ART DIRECTOR: Κάτια Σάαντα, Μαίρη Λυμπέρη, **ΥΠΕΥΘΥΝΗ D.T.P.**: Βάσω Τσόρλαλη, **D.T.P./ΚΑΛΛΙΤΕΧΝΙΚΟ**: Βασίλης Ευσταθίου, Θέμης Σκούφης,
ΥΠΕΥΘΥΝΗ ΔΙΟΡΘΩΣΗΣ: Γεωργία Μώρου, **ΔΙΟΡΘΩΣΗ**: Ολγα Τυμπακιανάκη, Δώρα Γιακουμή **ΥΠΕΥΘΥΝΟΣ ΠΑΡΑΓΩΓΗΣ**: Γιώργος Λαζαρίδης, **ΠΑΡΑΓΩΓΗ**: Γ. Τσουκάρης
ΛΟΓΙΣΤΗΡΙΟ: Παναγιώτα Τσιμάρα, Κώστας Μητρονάσιος, **ΝΟΜΙΚΟΣ ΣΥΜΒΟΥΛΟΣ:** Γιάννης Τζίφας, **ΓΡΑΜΜΑΤΕΙΑ:** Ελλη Μαστρομανώλη
ΔΙΑΧΩΡΙΣΜΟΙ: Α. Τζίφα, **ΜΟΝΤΑΖ-ΕΚΤΥΠΩΣΗ:** COPY PRINT, **ΒΙΒΛΙΟΔΕΣΙΑ:** ΚΑΒΒΑΔΙΑΣ, **ΔΙΑΘΕΣΗ-ΔΙΑΝΟΜΗ:** ΕΥΡΩΠΗ-ΠΡΑΚΤΟΡΕΙΟ ΔΙΑΝΟΜΗΣ ΤΥΠΟΥ

PC MASTER & GAMEWEB SITES





Στη σελίδα αυτή θα σας παρουσιάζουμε κάθε μήνα ό,τι καινούριο μπορείτε να βρείτε στα sites του "PC Master" (http://www.pcmaster.gr) και του GameWeb (http://www.gameweb.gr). Οπως θα διαπιστώσετε, το υλικό που περιέχεται είναι ιδιαίτερα πλούσιο και ενδιαφέρον, ελπίζουμε μάλιστα πως με τις δικές σας παρατηρήσεις και υποδείξεις θα βελτιώνεται συνεχώς!

>>> PC MASTER SITE

Το site του "PC Master" για ακόμη μία φορά φιλοδοξεί να κεντρίσει το ενδιαφέρον σας. Ας δούμε ορισμένα από τα πιο ισχυρά "ατού" που διαθέτει γι' αυτόν το μήνα:

Poll

Ενα πολύ ενδιαφέρον, πιστεύουμε, poll σχετικά με το Emulators' contest, για το οποίο σας γράφαμε στο προηγούμενο τεύχος του περιοδικού, μπορείτε να βρείτε στο site μας αυτόν το μήνα. Οσοι από εσάς αισθάνεστε ένα... ρίγος να διαπερνά τη ραχοκοκκαλιά σας και μόνο με τη σκέψη πως θα μπορέσετε, στο πλαίσιο του "Emulators' Grand Prix", να παίξετε και να διαγωνιστείτε σε ορισμένα από τα κλασικότερα παιχνίδια που πέρασαν ποτέ από τις οθόνες οποιουδήποτε υπολογιστή ή κονσόλας του παρελθόντος, μην ξεχάσετε να επισκεφθείτε το pcmaster.gr και να καταθέσετε και τη δική σας ψήφο. Σας περιμένουμε εναγωνίως για να μοιραστείτε μαζί μας τις... αναμνήσεις σας!

Forum

Ενα από τα πιο ζωντανά fora που διαθέτει το .gr domain βρίσκεται στη διεύθυνση http://www.pcmaster.gr/forum/ και, φυσικά, ευπρόσδεκτη σε αυτό είναι και η δική σας συμμετοχή. Στο forum του PC Master site οι συζητήσεις είναι πολλές, για μια πληθώρα διαφορετικών θεμάτων, που αρχίζουν από τους υπολογιστές και τα games, για να καταλήξουν ακόμα και στην κριτική σοβαρών κοινωνικών ή άλλων θεμάτων. Την ώρα που γράφονται αυτές οι γραμμές, για παράδειγμα, έχει ήδη ξεκινήσει μια κουβέντα για το Low Bap που... ανάβει φωτιές! Ποιος είπε ότι οι αναγνώστες μας ασχολούνται μόνο με τα PCs τους;

GAMEWEB <<<

Ωρα να δούμε τι μπορείτε να βρείτε αυτόν το μήνα στο GameWeb:

Valentine's Top Ten

Με την ευκαιρία της γιορτής του Αγίου Βαλεντίνου, το GameWeb έκανε ένα πρωτότυπο αφιέρωμα στα δέκα πιο ρομαντικά παιχνίδια για PC. Ας δούμε ένα χαρακτηριστικό απόσπασμα:

"Για τις μοναχικές καρδιές που...ψάχνουν το ταίρι τους: The Sims: Hot Date Expansion Pack!

Το date simulation, που κυκλοφόρησε πρόσφατα, βρίσκεται στο Νούμερο 1 του Top Ten μας. Καθίστε στον cuddle couch, τον καναπέ που θα σας φέρει πιο κοντά στον αγαπημένο ή την αγαπημένη σας, ή πηγαίνετε για... ρομαντικά γεύματα στην εξοχή. Τα Sims αγκαλιάζονται, φιλιούνται με πάθος και... πολλά άλλα που δεν τα λέω γιατί θα κοκκινίσω! Μερικά από τα νέα interactions του παιχνιδιού είναι το Passionate Kiss, τα Hug και Leap into Arms, το Sweet Talk και το Tickle Extreme (μέχρι θανάτου, χεχε!). Ο έρωτας δεν είναι εύκολη υπόθεση, ούτε και στις οθόνες των υπολογιστών μας. Βέβαια, εσείς δεν έχετε παρά να δοκιμάσετε..."

Downloads

Τα downloads αυξάνονται και πληθύνονται στο αγαπημένο σας GameWeb. Ετσι, μπορείτε να βρείτε, π.χ., το νέο patch του Medal of Honor, το trailer του Drakan: The Ancients' Gates, free guides όπως τον οδηγό στρατηγικής του Resident Evil 3 σε .pdf format, καθώς και πολλά ακόμα "καλούδια" που θα σας συναρπάσουν! Καλά downloads, λοιπόν...

Τι σας... περιμένει!

Και ο επόμενος μήνας προβλέπεται άκρως συναρπαστικός στα sites του "PC Master" και του GameWeb. Στο τελευταίο θα βρείτε, όπως μας ενημέρωσαν οι υπεύθυνοί του, εκπληκτικά modifications του Quake, screenshots από το Terminator 2 και το Superman: Man of Steel για Xbox, καθώς και αστεία flash games που θα σας διασκεδάσουν με το χιούμορ τους.

Στο PC Master site, με την ευκαιρία του επερχόμενου 150ού τεύχους του περιοδικού, θα διαβάσετε μια ενδιαφέρουσα ιστορική αναδρομή (για να θυμούνται οι παλιοί και να μαθαίνουν οι νεότεροι), ενώ σας περιμένουν πολλές-πολλές εκπλήξεις! 150 τεύχη είναι αυτά και σκοπεύουμε να τα γιορτάσουμε όπως πρέπει, δεν συμφωνείτε;

ΔΥΟ ΗΡΩΕΣ ΕΙΝΑΙ ΚΑΛΥΤΕΡΑ ΑΠΟ ΕΝΑΝ













ONLY ON XBOX

Τα Oddworld έχει φασαρίες: οι διαπλεκόμενοι γίνονται άπληστοι, τα ζώα βασανίζονται, το περιβάλλον καταστρέφεται ... και τώρα οι τελευταίοι από το είδος σου είναι στο μενού. Παίξε δύο ρόλους, τον εκκε-ντρικό Munch και τον αφελή φίλο του Abe, που αγωνίζονται για να επιβιώσουν κόντρα στους ύπουλους εκμεταλλευτές τους. Η μοίρα του Oddworld είναι στα χέρια σου!

WWW.XBOX.COM

PLAY MORE. PLAY ODDWORLD.™



Όπως κάθε μήνα, έτσι και αυτόν το CD-ROM του περιοδικού μας είναι πλούσιο σε υλικό και εκπλήξεις. Τι να πρωτοξεχωρίσω; Τα demos του Kick Off 2002 και του Fairy Tale, τα modifications, τα trailers ή... Ε, ναι, λοιπόν, ξέρω τι να ξεχωρίσω: Τη λύση του Commandos 2: Men of Courage, που βρίσκεται στο CD σε μορφή .pdf! Είμαι σίγουρος ότι θα χαρείτε γι' αυτή, αφού πολλοί από εσάς επικοινωνήσατε μαζί μας ζητώντας κάποια βοήθεια! Εμπρός, λοιπόν, ξεκινάμε για νέες περιπέτειες...

του Χάρη Κλάδη
rex@compupress.gr

Demos

KICK OFF 2002

***Εταιρεία:** ANCO/ACCLAIM*
***Απαιτήσεις:** Pentium 500, 128MB RAM, 16MB 3D κάρτα γραφικών, joystick*

Ω, ναι! Ο βασιλιάς των soccer sims είναι εδώ! Στο CD αυτού του μήνα θα βρείτε ένα playable demo του "δυνατού" διαδόχου του παιχνιδιού που άφησε ιστορία στο home gaming! Μόνο φροντίστε να προμηθευτείτε το κατάλληλο joystick, γιατί αν νομίζετε ότι με το joypad θα τα βγάλετε πέρα, είστε γελασμένοι! Στο demo θα σας δοθεί η ευκαιρία να παίξετε έναν δοκιμαστικό αγώνα εναντίον του υπολογιστή, καθώς και να περιηγηθείτε λίγο στα μενού του παιχνιδιού. Το βασικό προσόν του παιχνιδιού είναι ο χειρισμός του, που το κάνει ελκυστικό ακόμα και απέναντι στους εμπειρότερους παίκτες. Μην ξεχνάτε ότι εδώ δεν ισχύουν τα τερτίπια παιχνιδιών όπως τα FIFA, όπου η μπάλα κολλά στα πόδια του παίκτη. Οταν ένας παίκτης έχει στην κατοχή του την μπάλα, αυτή δεν κολλά στα πόδια του, αλλά την προωθεί σπρώχνοντάς την προς την κατεύθυνση που επιθυμεί, ενώ πατώντας το κουμπί μπορεί να σουτάρει προς διάφορες κατευθύνσεις. Με την κίνηση του μοχλού μετά το πάτημα του πλήκτρου για σουτ, μπορείτε να δώσετε φάλτσο ή ύψος στην μπάλα. Με λίγη προπόνηση, επίσης, μπορείτε να μάθετε όλα τα μυστικά του παιχνιδιού, εκτός και αν είστε πρώην Amigas, οπότε θα τα ξέρετε ήδη.

www.acclaim.com





FAIRY TALE

***Εταιρεία:** BOHEMIA INTERACTIVE STUDIO*
***Απαιτήσεις:** Windows 98/ME/2000, Pentium 166MHz, 32MB RAM, CD-ROM 8x, 2MB VGA, κάρτα ήχου*

Μία ιστορία δημιουργημένη για την αγάπη, το πνεύμα, την απληστία, τη μετριοφροσύνη, την ανθρωπιά και την αναζήτηση. Μία ιστορία χωρισμένη σε τέσσερα μέρη και τέσσερις εποχές. Ως παίκτες θα κληθείτε να επιστρέψετε πολλές φορές

SOLUTION

▸ **COMMANDOS 2: MEN OF COURAGE:** Η πλήρης λύση του εκπληκτικού παιχνιδιού στρατηγικής και δράσης σε .pdf μορφή.

MODIFICATION

▸ Τα καλύτερα MODS για HALF-LIFE και UNREAL TOURNAMENT

SCREENSHOTS

▸ **DUNE GENERATIONS:** Γενιές στην άμμο (όχι το καλοκαίρι).
▸ **FAIRY TALE:** Και demo, και εικόνες!
▸ **PRIMITIVE WARS:** Δείτε εικόνες ενός παιχνιδιού που θα γράψει τη δική του (προ) ιστορία.
▸ **TOCA RACE DRIVER:** Οι λάτρεις της ταχύτητας δεν πρέπει να τις χάσουν.
▸ **TRAINZ:** Οι φίλοι των simulations έχουν έναν λόγο να είναι χαρούμενοι.

PATCHES

▸ **CIVILIZATION 3:** Patches για το γνωστό strategy game.
▸ **MAX PAYNE:** Επίσημοι για τον πονοκέφαλο του Max!
▸ **RETURN TO CASTLE WOLFENSTEIN:** Patches για την ασφαλή επιστροφή σας στο κάστρο.



σε κάθε τοποθεσία, για να αποκαλύψετε τα μυστήρια που κρύβουν οι τέσσερις εποχές. Θα κληθείτε να λύσετε πολλούς γρίφους, να αντεπεξέλθετε σε ποικίλες δυσκολίες και ίσως να γευτείτε μερικές σπιτικές πίτες παρέα με τη Nastya και τον Ivan. Θα συναντήσετε μυστηριώδη πλάσματα και θα διαβάσετε μαγικά κείμενα, θα αντιμετωπίσετε κατοικίδια ζώα αλλά και άγρια θηρία, στυγνούς εγκληματίες, το σατανικό Baba Yaga, θα συναντήσετε το Father Frost, το Stump και άλλα, γνωστά και μη, πλάσματα και ξωτικά των απέραντων δασών. Η Bohemia Interactive, δημιουργός του παιχνιδιού, έφτιαξε ένα παιχνίδι που μπορεί να παιχτεί ευχάριστα από χρήστες κάθε ηλικίας. Ο χειρισμός είναι τόσο απλός που μπορεί να τον χειριστεί ένα παιδί έξι ετών, ενώ το σενάριο τόσο μαγευτικό που μπορεί να τραβήξει το ενδιαφέρον ακόμα και ενός γονιού. Το παιχνίδι είναι εμπνευσμένο από περισσότερους από 1.000 ρωσικούς μύθους και παραδοσιακές ιστορίες, η μαγεία των οποίων έχει μεταφερθεί αυτούσια στο παιχνίδι. Τα γραφικά είναι cartoon χαρακτήρες, με εκπληκτικό animation, ενώ το gameplay θα σας τραβήξει αμέσως (από τα μαλλιά;). Τελικά, το Fairy Tale About Father Frost, Ivan and Nastya (όπως είναι ο πλήρης τίτλος του) είναι πολλά υποσχόμενο και αναμένεται να σας καθηλώσει μπροστά από τις οθόνες σας, για πολλά φεγγάρια. Μέχρι να κυκλοφορήσει και να το αναλάβει ο κύριος Τσουρινάκης, μπορείτε να ασχοληθείτε με το άκρως ενδιαφέρον demo...

http://www.cenega.com/game.php?id=3&lang=en

NASCAR RACING 2002

Εταιρεία: *SIERRA*
Απαιτήσεις: *Windows XP/ME/2000/98, Pentium II 450MHz, 64MB RAM, 16MB Direct 3D video card*

Στη μόδα που "διέταξε" το Daytona της SEGA, τα PCs δεν άργησαν να προσαρμοστούν με τον καλύτερο τρόπο. Ποια είναι η πρώτη εντύπωση που αφήνει το Nascar Racing 2002; Το παιχνίδι είναι μια μεγάλη βελτίωση του Nascar 4. Τα γραφικά είναι εκπληκτικά, η κίνηση των μοντέλων τα έχει πλέον "βρει" με τους νόμους της φύσης, ενώ η ανταπόκριση σε σχέση με κάποιον μοχλό ή πολύ περισσότερο τιμόνι με δύναμη ανάδρασης, είναι τουλάχιστον πιο κοντά στον όρο "ρεαλισμός" από ποτέ. Το παιχνίδι κατορθώνει να εκμεταλλευτεί στο έπακρο όποια υπολογιστική ισχύ είναι διαθέσιμη, έχοντας πολύ καλύτερα αποτελέσματα στις πιο σύγχρονες κάρτες και επεξεργαστές, χωρίς αυτό να σημαίνει πως



ένα μέσο σύστημα δεν μπορεί να τα βγάλει πέρα άνετα. Συνοψίζοντας, έχετε στα χέρια σας ένα διασκεδαστικό racing game, το οποίο χωρίς να ξεφεύγει από τα προβλεπόμενα, κατορθώνει να ξεχωρίσει. Αλλά για να μη βασίζεστε μόνο στα δικά μου λόγια, κάντε ένα test drive και θα με θυμηθείτε (ειδικά αν έχετε και ένα force feedback τιμονάκι)... Για περισσότερες πληροφορίες, ρίξτε μια ματιά στο επίσημο site που βρίσκεται στη διεύθυνση **http://www.sierra.com/games/nascar2002/.**

TRAILERS

▸ **AGE OF MYTHOLOGY:** Δείτε δράση από ένα strategy game που θα αφήσει εποχή.
▸ **CIVILIZATION 3:** Πώς... "γυρίστηκε".
▸ **FAIRY TALE:** Μια μαγική ιστορία με ομοίως μαγικό trailer.
▸ **SOUL REAVER 2:** Δείτε την τρομερή δουλειά που πλαισιώνει το παιχνίδι!

STRANGE ADVENTURES IN INFINITE SPACE

Εταιρεία: *DIGITAL EEL*
Απαιτήσεις: *Pentium II 350MHz, 32MB RAM, Windows 95/98/ME*

Τον 22ο αιώνα, τα σκάφη της αποικίας ξεκίνησαν για ένα ταξίδι αναζήτησης πλανητών, όμοιων με τη Γη, στους οποίους θα αποικούσαν οι μάζες που αναγκάστηκαν να εγκαταλείψουν το μητρικό κόσμο τους. Ένα από αυτά ταξίδευε για 2.300 έτη φωτός μέχρι να βρεθεί ο κατάλληλος προορισμός. Ο πλανήτης Hope (ελπίδα) βρίσκεται στο σύστημα Glory στην άκρη ενός απέραντου νεφελώματος, που περιλαμβάνει πολλά μοναδικής σύνθεσης ουράνια σώματα και άστρα, όπου συμβαίνουν πρωτοφανή φαινόμενα. Χρειάστηκαν περισσότερα από 100 χρόνια για να φτάσουν οι πρώτοι άποικοι, οι οποίοι βασισμένοι στην προηγμένη τεχνολογία θα προσπαθήσουν να ανακαλύψουν αλλά και να τιθασεύσουν τα μυστικά του μαγευτικού αυτού κόσμου. Πώς σας φαίνεται ο τίτλος; Κάπως "έτσι" είναι και το παιχνίδι! Ετοιμαστείτε για ένα από τα πιο παράξενα και πιο γρήγορα games που έχετε παίξει! **http://digital-eel.com/sais/**

EXTRAS

Πίστες, προγράμματα, μέχρι και δύο παιχνίδια συμπεριλάβαμε στα extras αυτού του μήνα, ένα από τα οποία είναι δημιουργία αναγνώστη μας!

▸ **ADD-ONS:** Πίστες, campaigns και χάρτες για δημοφιλή παιχνίδια στρατηγικής όπως τα Empire Earth και Yuri's Revenge.
▸ **WINDOWBLINDS:** Ένα εύχρηστο πρόγραμμα αναμόρφωσης του desktop του υπολογιστή σας.
▸ **L.A. VOICE NAVIGATOR:** Αναγνώριση φωνής στον υπολογιστή σας; Το Voice Navigator είναι ένα από τα κορυφαία προγράμματα του είδους.
▸ **NIGHT OF THE HERMIT:** Ένα adventure... παρωδία γνωστών τίτλων της Lucas, φτιαγμένο με χιούμορ και μεράκι.
▸ **READERS:** Ένα παιχνίδι ρόλων φτιαγμένο με το RPG maker από αναγνώστη μας. Ο τίτλος του; QUEST FOR THE MAGIC SWORD.

VERBATIM MP3 8CM CD PLAYER

MINI MP3 PLAYER;

www.verbatim-europe.com

info

Όχι, δεν είναι συσκευασία δισκετών, δεν είναι καν design-άτη θήκη μεταφοράς CDs! Είναι ο νέος μίνι φορητός MP3 player της Verbatim, ο οποίος παίζει δισκάκια των 8 εκατοστών, τα οποία χωρούν μέχρι 185MB δεδομένων μουσικής το καθένα. Ακόμα, ο player μπορεί να αναπαράγει και αρχεία δημιουργημένα με το πρότυπο MP3 PRO, το οποίο επιτυγχάνει μεγαλύτερη συμπίεση και καλύτερη ποιότητα ήχου. Η σχετικά χαμηλή τιμή του και η καλή απόδοση του ήχου είναι, μαζί με το ελάχιστο μέγεθός του, τα σημαντικότερα ατού του. Σημαντικό αρνητικό σημείο η κακή συνήθεια να "καταπίνει" τις μπαταρίες σε χρόνο ρεκόρ!





SONY NW-E8

ΜΙΑ... ΜΟΥΣΙΚΗ ΨΕΙΡΑ!

www.sony.com

info

Πώς θα χωρούσαν 64MB ψηφιακής μουσικής στα αυτιά σας; Πολύ εύκολα! Η νέα πρόταση της Sony στη φορητή ψηφιακή μουσική ακούει στο όνομα NW-E8 και ενσωματώνει μνήμη, αποκωδικοποιητή και πίνακα ελέγχου σε δύο ακουστικά! Η Sony χρησιμοποιεί το πρότυπο ATRAC3 (οπότε θα πρέπει να γίνεται "μετάφραση" των κομματιών MP3 σε αυτό για να μπορείτε να τα ακούσετε), το οποίο αποδίδει, στα 105Kbps, ήχο ανάλογο ενός MP3 στα 128 - επιτρέποντας έτσι την αποθήκευση περισσότερων κομματιών στην μνήμη των 64MB (σημειωτέον δεν αναβαθμίζεται). Ο πίνακας ελέγχου βρίσκεται πάνω στο δεξί ακουστικό και περιλαμβάνει τα καθιερωμένα πλήκτρα, καθώς και οθόνη LCD! Η συσκευή χρησιμοποιεί μία αλκαλική μπαταρία των 1,5 Volt (μεγέθους AAA), η οποία διαρκεί 7 ώρες.



IPOD

ΦΟΡΗΤΗ ΜΟΥΣΙΚΗ ΚΑΙ ΑΠΟ ΤΗΝ APPLE

www.apple.com

info

Η Apple μπήκε και αυτή στο χορό των MP3 players, με το "σικάτο" IPod. Η συσκευή διαθέτει σκληρό δίσκο 5GB, χώρος ικανοποιητικός, που θα κάλυπτε οποιονδήποτε φιλόμουσο. Ο σχεδιασμός είναι λιτός, με μία γραμμή που αρμόζει στην Apple. Μία μονοχρωματική οθόνη LCD αναλαμβάνει να βοηθήσει το χρήστη στις λειτουργίες και τα περιεχόμενα της συσκευής, ενώ ένα εύχρηστο control panel με μεγάλα πλήκτρα στο εμπρός μέρος της συσκευής αναλαμβάνει να απλουστεύσει τις λειτουργίες Play, Stop κ.λπ. Το IPod επικοινωνεί με τον υπολογιστή μέσω σύνδεσης firewire και μεταφέρει τα αρχεία ταχύτατα.

CASIO WQV-10

100 ΕΓΧΡΩΜΕΣ ΦΩΤΟΓΡΑΦΙΕΣ ΣΕ ΕΝΑ ΡΟΛΟΪ

www.casio.co.jp

info

Πριν από αρκετό καιρό, είχε παρουσιαστεί από την Casio ένα εντυπωσιακό ρολόι-κάμερα, που μπορούσε να τραβήξει ασπρόμαυρες φωτογραφίες μικρού μεγέθους. Τώρα, το WQV-10 κάνει ακόμα ένα βήμα, αποθηκεύοντας εικόνες μεγέθους 176x144 pixels με παλέτα 16,7 εκατομμυρίων χρωμάτων. Η μνήμη του 1MB που ενσωματώνει το ρολόι, του επιτρέπει να αποθηκεύσει μέχρι και 100 εικόνες. Η απεικόνιση του ρολογιού περιορίζει κάπως την ποιότητα, καθώς στην οθόνη μεγέθους 78x80 pixels και 4.096 χρωμάτων δεν είναι δυνατή η απεικόνιση των εικόνων με την καλύτερη δυνατή ποιότητα, οπότε θα πρέπει να τις μεταφέρετε στον υπολογιστή σας. Το ρολόι κυκλοφορεί στην Ιαπωνία, ενώ δεν θα αργήσει να φτάσει και στις ευρωπαϊκές αγορές.





ORIGAMI

ΠΟΛΛΕΣ ΣΥΣΚΕΥΕΣ ΣΤΗ ΣΥΣΚΕΥΑΣΙΑ ΤΗΣ ΜΙΑΣ

www.national.com

info

Η νέα "τρέλα" της National Semiconductor είναι η φορητή συσκευή της επικοινωνίας, που ενσωματώνει δυνατότητες λήψης εικόνας με την ψηφιακή κάμερα (χρησιμοποιείται για video conferencing, σύλληψη εικόνας αλλά και βίντεο), αναπαραγωγής MP3 (η συσκευή έχει ενσωματωμένα ηχεία), σύνδεσης στο Internet για Web browsing και αποστολή-λήψη e-mail, αλλά και δυνατότητα σύνδεσης με κινητό τηλέφωνο (για όλες τις wireless λειτουργίες) με τεχνολογία Bluetooth. Αυτή τη στιγμή, η National Semiconductor συνεργάζεται με εταιρείες για τη μαζική παραγωγή της συσκευής, την οποία, αν όλα πάνε καλά, θα δούμε μετά το Πάσχα.

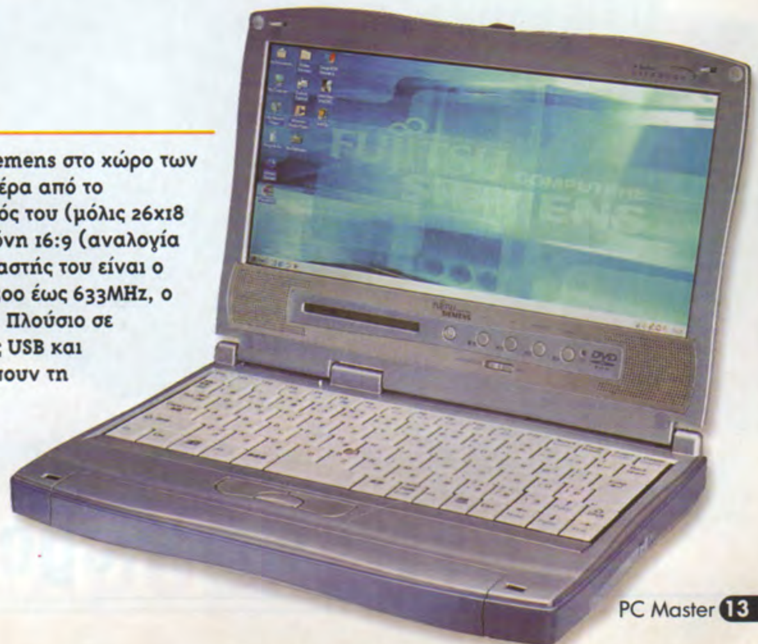
LIFEBOOK

ΤΟ ΒΙΒΛΙΟ ΤΗΣ ΖΩΗΣ

www.fujitsu-siemens.co.uk

info

Μία εντυπωσιακή πρόταση της Fujitsu-Siemens στο χώρο των υπολογιστών notebooks. Το Lifebook, πέρα από το εντυπωσιακό design και το μικρό μέγεθός του (μόλις 26x18 εκατοστά και βάρος 1,5 κιλό), ενσωματώνει οθόνη 16:9 (αναλογία wide DVD) και, φυσικά, DVD player. Ο επεξεργαστής του είναι ο Crusoe της Transmeta, ο οποίος ποικίλλει από 500 έως 633MHz, ο δίσκος είναι μεγέθους 15GB και η μνήμη 128MB. Πλούσιο σε επεκτασιμότητα, το Lifebook διαθέτει συνδέσεις USB και firewire, ενώ οι έξοδοι VGA και S-Video επιτρέπουν τη σύνδεση με εξωτερική οθόνη ή τηλεόραση. Το λειτουργικό του είναι Windows XP ή Windows Millennium.



Μπήκε η άνοιξη και η δυστυχία είναι πως ενώ εσείς είστε εκεί έξω, ελεύθεροι να χαρείτε ένα δροσερό καφεδάκι (ή ό,τι άλλο δροσιστικό, τέλος πάντων), εμείς καθόμαστε στα άχαρα γραφεία του περιοδικού, γράφοντας κείμενα, αναζητώντας φωτογραφίες και σηκώνοντας τηλέφωνα. Και σαν να μην έφταναν όλα αυτά, έχουμε και τον αρχισυντάκτη με τις φωνές του! Αλλά πού θα πάει, θα τον εκδικηθούμε! Και μόλις το κάνουμε, θα το ανακοινώσουμε μέσα απ' τη στήλη των νέων...

Επιμέλεια:
Χάρης Κλάδης, rex@compupress.gr
Οδυσσέας Κουράφαλος, darklord@compupress.gr
Βαγγέλης Αλευρίτης, vaggelis@compupress.gr

Super δώρα από το "PC Master"

Τι θα λέγατε για ένα δωράκι; Οχι, μην ψάχνετε, δεν είναι κάποια γιορτή ή επέτειος. Απλώς μας έπιασε η άνοιξη και αγαπάμε όλο τον κόσμο. Δύο, όμως, από εσάς θα τους αγαπήσουμε περισσότερο από τους υπόλοιπους και για να τους το αποδείξουμε, θα τους κάνουμε δύο εντυπωσιακά δωράκια. Προσέξατε ένα κουπόνι που βρίσκεται στο περιοδικό; Ναι, αυτό στο οποίο πρέπει να συμπληρώσετε ένα ερωτηματολόγιο. Λοιπόν, εκτός του ότι οι πληροφορίες που θα φτάσουν στα χέρια μας θα αποτελέσουν εφαλτήριο διεύρυνσης της θεματολογίας του περιοδικού, μέσω του κουπονιού θα σας δοθεί η ευκαιρία να πάρετε μέρος στην κλήρωση με δώρα ένα Xbox, προσφορά της Microsoft, και ένα κινητό Telestet B-free. Μην ανησυχείτε, δεν υπάρχουν σωστές ή λανθασμένες απαντήσεις. Το μόνο που έχετε να κάνετε είναι να συμπληρώσετε τις ερωτήσεις βάσει των απόψεων και των πεποιθήσεών σας και να ...σταυρώσετε τα δάχτυλά σας περιμένοντας τη θεά Τύχη να σας χαμογελάσει! Βεβαίως, η θεά Τύχη δεν θα χαμογελάσει μόνο στους δύο που θα φύγουν με τα δώρα, αλλά και σε όλους τους υπόλοιπους, καθώς χάρη στην ειλικρινή βοήθειά σας, θα "χτίσουμε" ένα "PC Master" καλύτερο, πιο ενδιαφέρον και πιο μοντέρνο απ' ό,τι έχετε συνηθίσει! Βρείτε το κουπόνι (δεν είναι δα και τόσο δύσκολο), διαβάστε τις οδηγίες και... καλή τύχη!

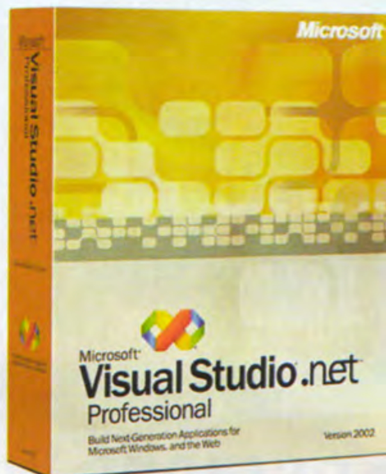






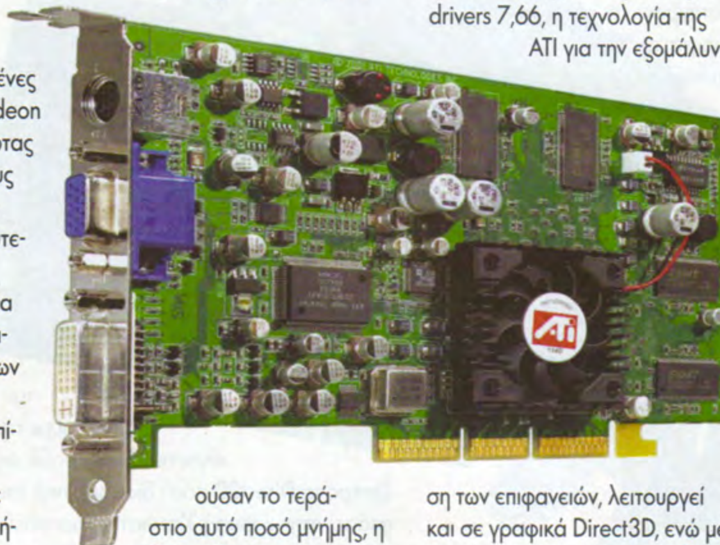
Νέο Visual Studio

Από χώρα σε χώρα η Microsoft εγκαινιάζει τη νέα προγραμματιστική πλατφόρμα της, το Visual Studio .NET. Στο πακέτο αυτό συμπεριλαμβάνονται οι γλώσσες Visual Basic .NET, Visual C++.NET, καθώς και η ολοκαίνουρια C#, μία γλώσσα που αναμένεται να πάρει τη θέση της Java. Παρ' όλα αυτά, ήδη οι πρώτες φήμες για σοβαρά προβλήματα ασφαλείας και bugs άρχισαν να οργιάζουν. Η Microsoft, προσπαθώντας να κάνει πιο ασφαλή τα εκτελέσιμα αρχεία για την πλατφόρμα υπηρεσιών .NET, ενσωμάτωσε το StackGuard, μία τεχνολογία που αποτρέπει την εκδήλωση λαθών buffer overflows. Η τεχνολογία αυτή, ωστόσο, δεν έχει τελειοποιηθεί και δοκιμαστεί όσο θα έπρεπε, αφού λέγεται πως παρουσιάζει σοβαρά προβλήματα, ικανά να προκαλέσουν ένα μικρό χάος στην εφαρμογή και γενικότερα στο σύστημα που τη φιλοξενεί. Οπως και νά 'χει, βέβαια, η νέα προγραμματιστική σουίτα της Microsoft, πέραν των τυχών ατελειών, θέτει νέα δεδομένα στο χώρο του προγραμματισμού, καθώς προωθεί φιλικότερες γλώσσες και υποστηρίζει εξεζητημένες εφαρμογές παροχής δικτυακών υπηρεσιών. Για την Ελλάδα, η πρεμιέρα του Visual Studio .NET (ή Visual Studio 7.0 όπως μερικοί νοσταλγοί του παρελθόντος προτιμούν να το αποκαλούν) έγινε την Παρασκευή 22 Φεβρουαρίου στο ξενοδοχείο "Divani Caravel".



Αναβάθμιση των RADEON 8500

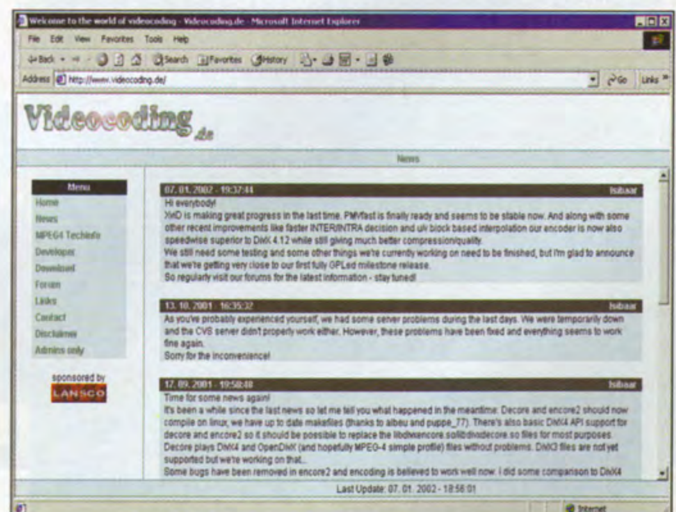
Οι εταιρείες hardware είναι σαν τις μέλισσες. Κάθε άνοιξη προβαίνουν σε νέες ανακοινώσεις και κυκλοφορίες. Ετσι και η ATI ανακοίνωσε τις αναβαθμισμένες εκδόσεις της σειράς των Radeon 8500. Δύο εκδόσεις της κάρτας θα διατεθούν τους επόμενους μήνες, η μία με τον αυτούσιο επεξεργαστή 8500 και η δεύτερη και φθηνότερη, με τον 8500LE. Και οι δύο κάρτες θα φέρουν 128MB μνήμη, διπλασιάζοντας έτσι το πρότυπο των 64MB. Από άποψη τιμής, η 8500LE θα κυμαίνεται στα επίπεδα μίας GeForce3 Ti 200, αλλά θα είναι ισχυρότερη σε απόδοση, καθώς τόσο ο πυρήνας της όσο και η μνήμη της είναι χρονισμένη στα 250MHz (έναντι των 175MHz του πυρήνα και των 200MHz της μνήμης της Ti200). Η αναβάθμιση της "μεγάλης" έκδοσης της 8500, απλώς περιλαμβάνει διπλάσια μνήμη. Αν και λίγα παιχνίδια θα αξιοποιούσαν το τεράστιο αυτό ποσό μνήμης, η ATI προέβη σε αυτή την κίνηση μάλλον επειδή στην αγορά έχουν εμφανιστεί ήδη υλοποιήσεις καρτών με το GeForce 3 και 128MB μνήμη. Οι υπόλοιπες αναβαθμίσεις της ATI επικεντρώνονται στη βελτίωση των drivers της. Ετσι, με τους drivers 7,66, η τεχνολογία της ATI για την εξομάλυνση των επιφανειών, λειτουργεί και σε γραφικά Direct3D, ενώ μέχρι και την προηγούμενη έκδοση, η χρήση της τεχνολογίας ήταν δυνατή μόνο σε OpenGL. Σύμφωνα με την ATI, οι νέοι βελτιωμένοι drivers φιλτραρίσματος γραφικών προκαλούν μείωση στην απόδοση μόλις κατά 10%, ποσοστό σχεδόν αμελητέο, από τη στιγμή που η ποιότητα της εικόνας βελτιώνεται σαφέστατα. Ταυτόχρονα, σε ωμή υπολογιστική δύναμη, οι πρώτες μετρήσεις δίνουν πως οι Radeon 8500 έχουν μία αύξηση της απόδοσης στα παιχνίδια κατά 15%, από το οποίο το 4% οφείλεται στη βελτίωση της χρησιμοποίησης της dual-bank memory των καρτών. Σύμφωνα, πάντως, με την ATI, οι πραγματικές δυνατότητες των καρτών της θα αρχίσουν να φαίνονται απ' τη στιγμή που τα παιχνίδια θα αρχίσουν να εκμεταλλεύονται τις δυνατότητες του DirectX 8.1 και, φυσικά, τη στιγμή που θα κυκλοφορήσει το DirectX 9. Μείνετε συντονισμένοι, καθώς οι νέες 8500 θα έρθουν σύντομα στη χώρα μας.



Και πάλι νέο DivX;

Για δες, βρε παιδί μου, πόσα DivX έχουν δει το φως της ημέρας! Από το αρχικά "σπασμένο" DivX;-) 3.11a μέχρι το "επίσημο" DivX4, μαζί με ένα σωρό "γεύσεις" του 3.11 από ανεξάρτητους χρήστες που το... πακετάρησαν με άλλο όνομα (λες και κάτι κατάφερναν), το DivX σίγουρα μονοπωλεί το ενδιαφέρον του χώρου του ψηφιακού βίντεο. Εσείς, βέβαια, γνωρίζετε γιατί μας αρέσει: ένα DVD χωράει σε ένα CD. Τόσο απλά.

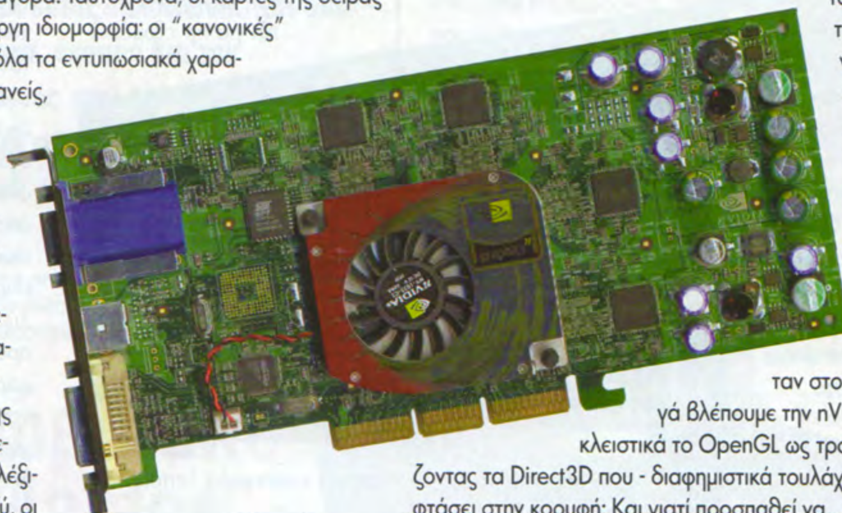
Πρόσφατα (μέρες και κάτι!) κυκλοφόρησε ένας νέος αλγόριθμος, που "βασίζεται" στον κώδικα του DivX4, χωρίς όμως να είναι αντιγραφή. Να εξηγηθώ: Το DivX4 είναι, ουσιαστικά, "πακεταρισμένος" ο κώδικας του OpenDivX project, μίας συλλογικής προσπάθειας χρηστών να δημιουργήσουν ένα δωρεάν, συμβατό με το MPEG4 format, που να μπορεί να χρησιμοποιήσει ο καθένας. Οπως, λοιπόν, το DivX4 έχει αξιοποιήσει αυτό τον κώδικα προς όφελός του, έτσι και το XVid εμφανίστηκε από... το πουθενά και έκανε ακριβώς το ίδιο! Χάρη στην προγραμματιστάρα της ομάδας του "PC Master", Ευάγγελο Αλευρίτιο, αξιωθήκαμε να δοκιμάσουμε μία πολύ πρώιμη έκδοση, της οποίας μόνο το sourcecode διατίθεται στο Δίκτυο. Οφείλουμε, λοιπόν, να σας πληροφορήσουμε πως τα αποτελέσματα είναι πολύ θετικά, αφού συνδυάζουν όλα τα θετικά στοιχεία των (διαφορετικών) DivX 3.11 και DivX4 και μάλιστα με πολύ καλύτερες ταχύτητες κωδικοποίησης! Προς το παρόν, αναμένονται νεότερα τόσο από την ομάδα του XVid όσο και από την DivX Networks, τους δημιουργούς του DivX4.



■ http://www.videocoding.de

Η "απάτη" της GeForce 4;

Όχι ακριβώς, αλλά ο τίτλος σίγουρα σας κίνησε το ενδιαφέρον, σωστά; Σύμφωνα με το γνωστό site Anandtech, η nVIDIA είχε έτοιμα τα σχέδια, την τεχνολογία, αλλά και κάποιες πειραματικές υλοποιήσεις του GeForce4 από... πέρυσι (!), προτού ακόμη κυκλοφορήσουν οι GeForce3 στην αγορά! Ταυτόχρονα, οι κάρτες της σειράς GeForce4 θα έχουν μία περίεργη ιδιομορφία: οι "κανονικές" GeForce4 θα παρουσιάζουν όλα τα εντυπωσιακά χαρακτηριστικά που θα περίμενε κανείς, ενώ η nVIDIA "τα έχει δώσει όλα" για το σύστημα full-screen antialiasing που υιοθετούν. Οι κάρτες της σειράς GeForce4 MX, όμως, δεν θα είναι ισάξιες με τις "κανονικές" GeForce4, αλλά αντίθετα θα αποτελούν έναν συνδυασμό των δυνατοτήτων της σειράς 2 με τη... λογική σχεδίασης της GeForce 3 και την... αρχιτεκτονική της GeForce4! Ενα μπλέξιμο σκέτο δηλαδή! Εν τω μεταξύ, οι εν λόγω κάρτες (οι GeForce4 MX, ντε!) δεν θα υποστηρίζουν τις δυνατότητες των DirectX 8! Ακουσον άκουσον! Αυτό δεν θα πει πως δεν θα δουλεύουν με τα DirectX, αλλά αντίθετα ότι δεν θα αξιοποιούν όλες τις δυνατότητες που τα DirectX 8 προσφέρουν στους δημιουργούς παιχνιδιών, με πιο χαρακτηριστικό παράδειγμα τους Pixel Shaders. Αυτοί δεν είναι παρά "φίλτρα φωτός", τα οποία μπορούν σε συνδυασμό με το texture mapping (η διαδικασία "επικόλλησης εικόνας" σε ένα τρισδιάστατο αντικείμενο - τέτοιο είναι, για παράδειγμα, το γκαζόν στα γήπεδα του FIFA, οι φανέλες και τα πρόσωπα των παικτών) να αποδώσουν πολύ ρεαλιστικές επιφάνειες. Για θυμηθείτε, τώρα, την nVIDIA, όταν στη διαμάχη της με την 3dfx ισχυριζόταν πως υποστηρίζει πλήρως τόσο το OpenGL όσο και το Direct3D, ενώ η 3dfx "περιοριζόταν στο Glide". Μήπως σιγά σιγά βλέπουμε την nVIDIA να υιοθετεί αποκλειστικά το OpenGL ως τρόπο απεικόνισης, εκτοπίζοντας τα Direct3D που - διαφημιστικά τουλάχιστον - τη βοήθησαν να φτάσει στην κορυφή; Και γιατί προσπαθεί να... κοροϊδέψει τους χρήστες (γιατί ουσιαστικά αυτό γίνεται) ονομάζοντας ένα προϊόν (GeForce4 MX) που δεν περιέχει ούτε τις μισές δυνατότητες από ένα άλλο (GeForce4) απλώς ως "μειωμένη έκδοση"; Πρώτα ήταν η Creative, τώρα η nVIDIA... Μήπως, τελικά, οι εταιρείες έχουν... πάρει πολύ αέρα;



Top ten

Αποτελέσματα αναγνωστών

1.	ESCAPE FROM THE MONKEY ISLAND	LucasArts	Adventure
2.	BALDUR'S GATE II: SHADOWS OF AMN	BioWare	RPG
3.	AGE OF EMPIRES 2: THE CONQUERORS EXPANSION	Microsoft	Strategy
4.	DIABLO 2	Blizzard Entertainment	RPG
5.	CHAMPIONSHIP MANAGER 00/01	EIDOS Interactive	Strategy
6.	THE LONGEST JOURNEY	Funcom	Adventure
7.	GRAND PRIX 3	Microprose	Simulation
8.	FIFA 2001	EA Sports	Simulation
9.	HALF-LIFE	Sierra Studios	Action
10.	THE SIMS	Maxis	Strategy

Επισημαίνεται πως τα προαναφερθέντα αποτελέσματα είναι οι επιλογές των gamers που επισκέπτονται το site www.gameweb.gr. Ψηφίστε κι εσείς το αγαπημένο σας παιχνίδι στο GameWeb!

Από την κουζίνα στο... Internet

Η ελληνική ιστοσελίδα www.gourmed.gr προβαίνει σε μία παγκόσμια πρωτοτυπία, υιοθετώντας την υποστήριξη διαχείρισης δεδομένων προσωπικών συνταγών. Στο πλαίσιο προβολής της μεσογειακής διατροφής, η σελίδα επιτρέπει στο χρήστη να καταθέσει τις δικές του συνταγές και να φτιάξει το δικό του παραμετροποιήσιμο κατάλογο. Τα περιεχόμενα του site ανανεώνονται συνεχώς, ώστε να μην αφήνουν περιθώρια πλήξης στις γαστριμαργικές ορέξεις σας. Αλλωστε σε λίγα χρόνια το Internet θα κάνει αισθητή την παρουσία του ακόμα και στην κουζίνα. Το e-ψυγείο είναι ήδη γεγονός, ένα ψυγείο με σύνδεση στο Internet και οθόνη αφής στο εξωτερικό του. Αναμένουμε εναγωνίως ωαν αρχεία ήχου με τη φωνή του Ηλία Μαμαλάκη να μας εξηγεί, μέσω Διαδικτύου, τα μυστικά του σοταρίσματος της πιπεριάς... Εγώ θα ήθελα να ήξερα, τι φαγητά τρώει ο Vantor και κρατιέται σε τέτοια φόρμα!




R440
FORCE FEEDBACK
Saitek


Saitek

Ελληνικό DemoParty - React 2002

Η ελληνική demo scene μπαίνει σε νέες περιπέτειες! Στην Πάτρα θα διεξαχθεί το party React 2002, στο θέατρο της φοιτητικής εστίας του Πανεπιστημίου Πατρών, από τις 19 έως και τις 21 Απριλίου. Φυσικά, όπως ορίζει η παράδοση, στο party θα διεξαχθούν οι καθιερωμένοι διαγωνισμοί δημιουργίας καλύτερου demo, μουσικής, γραφικών, 3D Image, Ray Tracing κ.λπ. Η οργανωτική επιτροπή βρίσκεται ακόμα σε επαφές με τους πιθανούς σπόνσορες για τα δώρα των παραπάνω διαγωνισμών. Το party θα διαρκέσει όλο το τριήμερο, 24 ώρες το 24ωρο. Κατά τη διάρκειά του θα προβάλλονται συνεχώς demos (από PC αλλά και εναλλακτικές σκηνές) με projector, ενώ το βράδυ θα διεξάγονται parties με μουσική. Φυσικά, θα διεξαχθεί και διαγωνισμός στο λαοφιλές άθλημα του Quake 3 ή του Counter Strike, ενώ θα υπάρχει διαθέσιμη σύνδεση Internet. Φυσικά, ο παρευρισκόμενος που θέλει να παίξει multiplayer ή να συνδεθεί με το Δίκτυο, θα πρέπει να φέρει το δικό του PC, με όλα τα παρελκόμενά του. Η είσοδος θα είναι ελεύθερη και, φυσικά, θα είναι κάτι παραπάνω από ευπρόσδεκτοι, μηχανήματα και users παλαιότερων συστημάτων και Mac, αλλά και κονσολάδες! Για περισσότερες πληροφορίες, μπορείτε να τσεκάρετε τη σελίδα του party, στη διεύθυνση http://react.goo.gr, όπου θα βρείτε



και περισσότερες λεπτομέρειες σχετικά με τους διαγωνισμούς και τους όρους συμμετοχής τους. Οι πρώτες φήμες λένε ότι ήδη υπάρχει τεράστιο ενδιαφέρον για το party και μόνο ο διαγωνισμός καλύτερου demo θα προσελκύσει περισσότερες από 7 συμμετοχές.

Εξωτερική SoundBlaster;

Και όμως, η Creative επιβεβαίωσε το όνομά της! Η Extigy συνδέεται με ευκολία σε οποιαδήποτε θύρα USB του υπολογιστή, χωρίς να χρειάζεται το άνοιγμα του κουτιού και η τοποθέτηση κάποιας κάρτας (κάτι που ως γνωστόν φοβίζει αρκετούς). Ακόμα, διαθέτει όλες τις απαραίτητες εξόδους και εισόδους των Audigy Platinum και Platinum Ex. Η Extigy, φυσικά, μπορεί να επεξεργαστεί ήχο Dolby Digital 5.1, έχει οπτικό βύσμα εξόδου και εισόδου, παράλληλα με εισόδους line-in, microphone και headphone jacks. Δύο ροδέλες ελέγχου αναλαμβάνουν την ένταση του ήχου και ένα πλήκτρο παίζει το ρόλο του διακόπτη μεταξύ της στερεοφωνικής και της πολυφωνικής σύνδεσης. Οι ευκολίες που παρέχει το εξωτερικό κουτί εντοπίζονται στην ευκολία της σύνδεσης και αποσύνδεσης συσκευών. Την Extigy συνοδεύει τηλεχειριστήριο, που ελέγχει τον multimedia player και τις εντάσεις των ήχων. Μένει να την πιάσουμε στα χέρια μας για να διαπιστώσουμε κατά πόσο η σύνδεση μέσω του USB μπορεί να "σηκώσει" μεγάλο εύρος δεδομένων, ειδικά στα παιχνίδια. Θα σας κρατήσουμε ενήμερους...



Νέα mainboard για P4

Η Soltek ανακοίνωσε το SL-85DRS2. Το συγκεκριμένο board είναι βασισμένο στο chipset 645 της SiS και υποστηρίζει επεξεργαστές Pentium4 (soket 478) με μνήμες DDR 333/266MHz.Το SL-85DRS2 χρησιμοποιεί τη νέα έκδοση του 645 chipset (A2 Version), η οποία αυξάνει κατά πολύ τις επιδόσεις του υπολογιστή. Το νέο board της Soltek διαθέτει 6 PCI slots, 1 CNR, 1 AGP (4x), 4 θύρες USB, ενώ περιλαμβάνει και on board κάρτα ήχου AC '97. Στα ιδιαίτερα χαρακτηριστικά του περιλαμβάνονται και οι τεχνολογίες που έχει καθιερώσει η κατασκευάστρια για όλους τους τύ-



πους των mainboards της, Redstorm Overclocking και Smart Doc, ενώ υπάρχει και η δυνατότητα προσθήκης Smart Card, Memory Stick και SD (Secure Digital) Memory Card Reader. Το συγκεκριμένο μοντέλο διατίθεται από την ELNET.

Για περισσότερες πληροφορίες: ELNET ΑΒΕΕ, τηλ.: 010 9961669

flash

Το DivX τώρα και σε... κάρτα!

Η είδηση που όλοι οι φανατικοί περίμεναν, επιτέλους, ανακοινώθηκε! Αποδεικνύοντας πως είναι εταιρεία με... σαυρίδια, η DivX Networks ανακοίνωσε πως στο κοντινό μέλλον θα δούμε όχι απλώς νέες εκδοχές του DivX 4, αλλά και κάρτες hardware, που θα αναλαμβάνουν τη βέλτιστη και με μεγάλες ταχύτητες κωδικοποίηση - αποκωδικοποίηση του βίντεο! Οπως ακριβώς, δηλαδή, και με το MPEG1/2 για τα DVDs! Ταυτόχρονα, για να μη γράψω και... τρίτη DivX είδηση και με σφάξει ο Κράτσμαν, η DivX Networks ανακοίνωσε και συνεργασία με το Fraunhofer Institute, τους δημιουργούς δηλαδή του MP3!

Νέο Kaspersky Antivirus

Ενα από τα πιο γνωστά προγράμματα καταπολέμησης ιών, το γνωστό Kaspersky Antivirus, έφτασε αισίως στην τέταρτη έκδοσή του. Εμείς σας το προτείνουμε ανεπιφύλακτα, αφού είναι αρκετά μικρότερο, γρηγορότερο και τουλάχιστον ισάξιο από άποψη αξιοπιστίας με τα "γνωστά" προγράμματα των McAfee και Norton. Για περισσότερες πληροφορίες, www.kaspersky.com.

2002 FIFA WORLD CUP

Το Παγκόσμιο Κύπελλο βρίσκεται λίγους μήνες μακριά μας και, όπως το συνηθίζει, η Electronic Arts φρόντισε να το συμπεριλάβει στους επερχόμενους τίτλους της. Ετσι, το 2002 FIFA World Cup θα δώσει στους απανταχού ποδοσφαιρόφιλους την ευκαιρία να αποφασίσουν (αλλά και να επιδείξουν) ποια χώρα θα σηκώσει αυτή τη φορά την κούπα. Αν αναλογιστούμε την παράδοση της εταιρείας, είναι βέβαιο πως το παιχνίδι θα κατορθώσει να πιάσει το feeling της διεξαγωγής ενός Μουντιάλ, αποδίδοντας κάθε στιγμή της δόξας, κάθε ήχο και κάθε στοιχείο του. Το παιχνίδι, φυσικά, περιέχει official στοιχεία από τη FIFA, τα οποία διατίθενται εδώ και αρκετά χρόνια αποκλειστικά στα παιχνίδια της Electronic Arts. Το παιχνίδι θα είναι το πρώτο που θα φέρει τα αρχικά στάδια, τις μασκότ, αλλά και τα 20 νέα στάδια, στα οποία θα διεξαχθούν οι αγώνες, στην Ιαπωνία και την Κορέα. Οι παίκτες αποδίδονται με ρεαλιστικό τρόπο, έχοντας τις επιμέρους δυνατότητες που χαρακτηρίζουν το παιχνίδι τους. Νέα στοιχεία, όπως volleys, scissor kicks, juggling, εμπλουτίζουν το gameplay, ενώ το αναβαθμισμένο animation δίνει άλλη αίσθηση στην κίνηση των παικτών. Φυσικά, ένα παιχνίδι δεν μπορεί να θεωρείται ότι εξομοιώνει το Παγκόσμιο Κύπελλο, αν δεν περιέχει και τα ανάλογα events! Ετσι, υπάρχουν φιέστες που διεξάγονται στην αρχή και το τέλος κάθε αγώνα και κινηματογραφικές σκηνές που "πιάνουν" τις εντάσεις και τις καλύτερες στιγμές κάθε παιχνιδιού. Το μόνο που έχετε να κάνετε εσείς, είναι λίγη ακόμα υπομονή και, φυσικά, πολύ προπόνηση στο FIFA 2002.



Ελληνικός τίτλος DVD-ROM από την MLS

Ο πρώτος ελληνικός τίτλος multimedia σε DVD είναι γεγονός. Η εγκυκλοπαίδεια ΤΟΜΗ, της MLS Πληροφορική, διατίθεται ήδη στην αγορά. Στόχος του πρώτου ελληνικού τίτλου DVD-ROM είναι να καλύψει την ανάγκη για ενημέρωση και ψυχαγωγία όλων των μελών της σύγχρονης ελληνικής οικογένειας, ανεξαρτήτως ηλικίας και επιπέδου μόρφωσης. Πλούσια σε υλικό, βάσει και της χωρητικότητας που διαθέτει ο δίσκος DVD, η εγκυκλοπαίδεια περιέχει 12.000 φωτογραφίες, 110 αποσπάσματα βίντεο, συνολικής διάρκειας 90 λεπτών, 329 στατιστικούς πίνακες, 32 animations διάρκειας 27 λεπτών, 433 γεωπολιτικούς και 53 ιατρικούς χάρτες, 395 ηχητικά και μουσικά αποσπάσματα συνολικής διάρκειας 80 λεπτών, 15.000 hyperlinks, 12 διασκεδαστικά παιχνίδια και 40 μοντέλα εικονικής πραγματικότητας, που συνδυάζονται με τα περισσότερα από τα 155.000 εγκυκλοπαιδικά και λεξογραφικά λήμματα. Παράλληλα, υπάρχουν τρεις άτλαντες, ο ιστορικός και ο γεωγραφικός, για εξειδικευμένες πληροφορίες και ο άτλας του ανθρώπινου σώματος, όπου ο χρήστης μπορεί να δει με παραστατικό τρόπο τις λειτουργίες του. Ανάλογα με την ηλικία και τις ανάγκες του χρήστη, μπορεί να επιλεγεί το αντίστοιχο περιβάλλον. Αυτό επιτυγχάνεται καθώς η ΤΟΜΗ DVD εμπεριέχει τόσο τη γενική διαθεματική εγκυκλοπαίδεια ΤΟΜΗ όσο και την παιδική εγκυκλοπαίδεια ΤΟΜΗ Junior. Ειδικότερα, η ΤΟΜΗ DVD απευθύνεται και σε μικρούς αλλά και σε μεγάλους, καθώς καλύπτει οποιαδήποτε ανάγκη τους για γνώση σε οποιοδήποτε θέμα και δίνει τη δυνατότητα να εμπλουτίσουν τις γνώσεις τους, να εμβαθύνουν σε διάφορα θέματα και να αναζητήσουν, λεπτομερώς, ό,τι τους χρειάζεται στα 155.000 λήμματα και τις 12.000 φωτογραφίες. Οσοι, τέλος, θελήσουν να ξεφύγουν από την καθαρή "πηγή της γνώσης", μπορούν να εκπαιδευτούν διασκεδάζοντας με τα 12 παιχνίδια που συμπεριλαμβάνονται στην εγκυκλοπαίδεια. Η εγκυκλοπαίδεια διατίθεται σε όλα τα καταστήματα λογισμικού πληροφορικής και τα βιβλιοπωλεία και το κόστος της ανέρχεται στα 114,99 ευρώ.







Ελληνικό
Βιβλίο
Οδηγιών

D-DAY. JUNE 6TH, 1944.

TAKE A GOOD LOOK.

THERE'S A 79% CHANCE

IT'S THE LAST THING YOU'LL SEE.





www.mohaa.ea.com



ΟΠΤΙΚΑ ΣΥΣΤΗΜΑΤΑ MULTIMEDIA
ΓΕΩΡΓΑΝΤΑ 1Α, ΚΗΦΙΣΙΑ 14562, ΑΘΗΝΑ, 1A GEORGANTA STREET, KIFISIA 14562, ATHENS, GREECE
ΤΗΛ:6233900, FAX:6233904, E-MAIL:cdmedia@cdmedia.gr

Τα OSCAR των GAMES



Βγήκαν οι υποψηφιότητες για τα παιχνίδια της χρονιάς. Συγκεκριμένα, στις 21 Μαρτίου, σε μία εκδήλωση που θα διεξαχθεί στο San Jose της Καλιφόρνια και που σίγουρα δεν θα έχει να ζηλέψει τίποτε από την τελετή απονομής των φετινών βραβείων κινηματογράφου, ο παγκόσμιος Τύπος της πληροφορικής θα συγκεντρωθεί και θα ψηφίσει τους καλύτερους των καλύτερων! Ανάμεσά τους και ο δικός μας Πάνος Λιβιτσάνος, που επιλέχθηκε να εκπροσωπήσει τη χώρα μας. Βλέπετε ότι η φήμη του "PC Master" ως μοντέρνου αλλά και δημοσιογραφικά έγκυρου και αμερόληπτου περιοδικού, έχει ξεπεράσει την εδώ μεριά του Ατλαντικού και έχει φτάσει στις όχθες του "Νέου Κόσμου"! Οσον αφορά στους φιναλίστ, μπορείτε να τους δείτε στη σελίδα http://www.igda.org/awards/nominations.htm, ενώ για όσους δεν κρατιούνται, αναφέρουμε ενδεικτικά μερικές από τις πιο τρανταχτές υποψηφιότητες:

Το Παιχνίδι της Χρονιάς

- BLACK & WHITE (Lionhead Studios)
- GRAND THEFT AUTO III (DMA Design/Rockstar Games)
- HALO: COMBAT EVOLVED (Bungie Studios)
- ICO (Sony Computer Entertainment, Inc.)
- MAX PAYNE (Remedy Entertainment)

Αρτιότητα στο Game Design

- Fumito Ueda & team για το σχεδιασμό του ICO
- GTA3 team για το gameplay του GRAND THEFT AUTO III
- Lorne Lanning & Chris Ulm για το σενάριο του ODDWORLD: MUNCH'S ODDYSEE
- Peter Molyneux & team για το σχεδιασμό του BLACK & WHITE
- Shigeru Miyamto & team για το σχεδιασμό του PIKMIN

Καλύτερος Προγραμματισμός

- Kazunori Yamauchi & team για το GRAN TURISMO 3 A-SPEC
- Andy Gavin για το JAK & DAXTER: THE PRECURSOR LEGACY
- Jason Jones & team για το HALO: COMBAT EVOLVED
- Richard Evans για το BLACK & WHITE
- Sherman Archibald, John Carmack & Ryan Feltrin για το RETURN TO CASTLE WOLFENSTEIN

Καλύτερα γραφικά

- Dan Arey & Evan Wells για το animation του JAK & DAXTER: THE PRECURSOR LEGACY
- Fumito Ueda & team για το ICO
- Kazunori Yamauchi & team για τα μοντέλα του GRAN TURISMO 3 A-SPEC
- Lorne Lanning & Farzad Varahramyan για το ODDWORLD: MUNCH'S ODDYSEE
- Tetsuya Mizuguchi & team για το REZ

Ανακυκλώστε το PC σας

Αν οι οικολογικές ανησυχίες σας δεν σας επιτρέπουν να σκορπάτε mainboards στο δρόμο ή να πετάτε κάρτες γραφικών στα πάρκα και στις πλατείες, το νέο πρόγραμμα ανακύκλωσης που έχει ξεκινήσει για τους οικολογικά ευαισθητοποιημένους χρήστες υπολογιστών σίγουρα θα σας ενδιαφέρει. Η Οικολογική Εταιρεία Ανακύκλωσης (www.ecorec.gr) σε συνεργασία με το Δήμο Νέας Σμύρνης ίδρυσε το Εργαστήριο Ανάκτησης-Ανακύκλωσης Ηλεκτρονικών Αποβλήτων. Το πρόγραμμα αυτό χαίρει της υποστήριξης τόσο του ΥΠΕΧΩΔΕ όσο και της Ευρωπαϊκής Ενωσης που επιδεικνύει μία ιδιαίτερη ευαισθησία όσον αφορά στα "ηλεκτρονικά" απόβλητα. Μερικά από τα εξαρτήματα των ηλεκτρονικών συσκευών μπορούν να αποδειχτούν ιδιαιτέρως επιβλαβή για το περιβάλλον αν μείνουν εκτεθειμένα για αρκετά χρόνια δίχως να ενταφιαστούν με τις κατάλληλες υγειονομικές διαδικασίες. Παράλληλα, αρκετά από τα εξαρτήματα υπολογιστών είναι ανακυκλώσιμα, οπότε ο διαχωρισμός τους κρίνεται απαραίτητος. Ετσι, λοιπόν, πριν να πετάξετε την παλαιολιθική κάρτα γραφικών σας στη θάλασσα, τηλεφωνήστε στο 010 8224481 ή στο 010 8228795 και κλείστε ένα ραντεβού με τους τεχνικούς που θα παραλάβουν οποιοδήποτε "ηλεκτρονικό" απόρριμμα από το σπίτι σας.

Αναβάθμιση του DVDCOOL

Το ηλεκτρονικό κατάστημα www.dvdcool.gr, της εταιρείας Private Cinema, ετοιμάζει δυναμική κίνηση ριζικής αναβάθμισης. Στόχος του η λειτουργία του σύμφωνα με ευρωπαϊκά πρότυπα, φιλοδοξώντας να γίνει το καλύτερο e-shop για ταινίες DVD στην Ελλάδα. Αιτία αυτής της κίνησης θεωρείται η απόλυτα επιτυχημένη πορεία του site στον πρώτο χρόνο λειτουργίας του, παρουσιάζοντας υψηλά ποσοστά τόσο επισκεψιμότητας όσο και πωλήσεων DVD. Το νέο και αναβαθμισμένο site θα περιλαμβάνει νέες υπηρεσίες για τους πελάτες του, καινούρια δεδομένα όσον αφορά στη διαχείριση των παραγγελιών και του stock των DVDs, καθώς και νέο, λειτουργικότερο και πιο μοντέρνο interface. Η εταιρεία, εκτός των άλλων, δραστηριοποιείται και στο χώρο του βίντεο, με τα γνωστά βιντεοκλάμπ "Video-Mania", που λειτουργούν στην Αθήνα αλλά και στην επαρχία.

του Derek dela Fuente

PRIMITIVE WARS

(Arxel Tribe)

Σπαθιά και Δεινόσαυροι

Υστερα από μία μικρή περίοδο ευημερίας και ειρήνης μεταξύ των Humans, Elves και Tyrannosaurs (ορίστε;), το Primitive Island δέχεται την επίθεση ενός νέου εισβολέα: των Diabolic Creatures. Το χάος διαλύει τους πολιτισμούς και μόνο μερικές φυλές κατορθώνουν να επιζήσουν. Ο Deca, ένας γενναίος προϊστορικός πολεμιστής, έχει εξοριστεί από τη φυλή των Primitive και θέλησε να εκδικηθεί. Πουλώντας την ψυχή του στο Σατανά, επέστρεψε ως δαίμονας με τεράστιες δυνάμεις και μαγικές ικανότητες. Υποδούλωσε τους Tyranos και επιτέθηκε στους Humans και τους Elves.

Αυτή είναι η συναρπαστική (όσο και... πρωτότυπη;) ιστορία που υπάρχει πίσω από το παιχνίδι, όπως μας τη διηγήθηκε ο Fabien Dupontroue, product manager της Arxel Tribe. Στο παιχνίδι θα έχετε να ολοκληρώσετε 4 αποστολές (από μία για κάθε φυλή) και θα έχετε την ευκαιρία να αλληλεπιδράσετε με το σενάριο - να πολεμήσετε εναντίον του Deca, για να υπερασπιστείτε τις φυλές και το νησί, στις αποστολές των Humans και Elves, να είστε ο Deca και να καταστρέψετε όλους τους πολιτισμούς και, τέλος, να πολεμήσετε για την ελευθερία σας στην αποστολή των Tyranos. Οι κινήσεις σας είναι αυτές που θα καθορίσουν τη μοίρα του Primitive Island.

Κυνηγώντας δεινόσαυρους κερδίζετε φαγητό και experience points.

Οι τέσσερις φυλές είναι αρκετά διαφορετικές μεταξύ τους, τόσο στον τρόπο με τον οποίο τις διαχειρίζεστε όσο και στις μονάδες, τις ικανότητες και, φυσικά, στους διαφορετικούς σκοπούς τους. Οι Humans είναι πολύ δυνατοί στη μάχη. Εχουν καλούς τοξότες, πεζικάριους και ιππότες. Οι Tyranos είναι επίσης ικανοί στη μάχη, αλλά οι μονάδες τους είναι πολύ ακριβές. Μία σημαντική ικανότητά τους είναι να μεταμφιέζονται σε φιλήσυχους δεινόσαυρους για να μπουν στις γραμμές του εχθρού και μετά να μεταμορφώνονται σε πολεμικές μονάδες! Ακόμα, οι μονάδες τους έχουν την ικανότητα να ενώνονται και να δημιουργούν κάποιο δυνατότερο unit. Και μην ξεχνάτε το πανίσχυρο "ιππικό" τους, που αποτελείται από τρομερούς T-Rex (με επικεφαλής τον αδίστακτο βοηθό αρχισυντάκτη). Οι Elves και οι Demons εξειδικεύονται στη μαγεία.





Οι Elves είναι κατά κανόνα ειρηνικά πλάσματα, έχουν ιερείς και rangers, καθώς και bobble towers, οι οποίοι παγιδεύουν τις αντίπαλες μονάδες σε φούσκες και τις κάνουν εύκολους στόχους. Οι Elves είναι οι "λευκοί μάγοι" του παιχνιδιού, ενώ οι Demons είναι ακριβώς το αντίθετο. Οι τύποι είναι ιδεολόγοι και θέλουν απλώς να σκοτώσουν τους πάντες. Εχουν στρατιές από σκελετούς, οι οποίοι δημιουργούνται εύκολα και είναι αρκετά φθηνοί αλλά όχι πολύ δυνατοί. Ο Deca μπορεί να αναστήσει στρατούς από τα πτώματα των αντίπαλων πολεμιστών! Τα spells τους περιλαμβάνουν το πέτρωμα των αντιπάλων, την πρόκληση σεισμών και ολοκαυτωμάτων! Δεν υπάρχει συγκεκριμένος τρόπος ολοκλήρωσης κάποιας αποστολής. Κυνηγώντας δεινόσαυρους κερδίζετε φαγητό και experience points και σκοτώνοντας τους εχθρούς, κερδίζετε την πίστα. Υπάρχουν 12 solo campaigns για κάθε φυλή, συνθέτοντας ένα σύνολο από 48, όλες πολύ διαφορετικές μεταξύ τους. Υπάρχουν επίσης κάποιες αποστολές με χροιά "RPG" σε κάθε σενάριο, περιλαμβάνοντας προστασίες σε καραβάνια κ.λπ.

Το Primitive Wars διαθέτει τόσο επίγειες όσο και εναέριες μονάδες, μάγους, ιερείς, μονάδες μάχης εξ επαφής και εξ αποστάσεως. Η διαδικασία στρατηγικής είναι η συνήθης. Πρώτα θα πρέπει να συλλέγετε φαγητό και να εξερευνάτε το χάρτη, μετά να εξελίσσετε τεχνολογίες και νέα όπλα, τα οποία θα οδηγήσουν σε νέες μονάδες. Ακόμα, θα ήταν σοφό να ιδρύσετε κάποιες αποικίες, καθώς η συγκέντρωση όλων των μονάδων σας σε μία βάση, σας περιορίζει ως προς τη συλλογή πρώτων υλών.

Φυσικά, όπως και με όλα τα παιχνίδια στρατηγικής τελευταίας γενιάς, έχει δοθεί έμφαση στην τεχνητή νοημοσύνη. Στα λειτουργικά του παιχνιδιού θα μπορείτε ανά πάσα στιγμή να ρυθμίσετε την ταχύτητα του παιχνιδιού. Το προβληματικό σε πολλά games του είδους pathfinding είναι ενισχυμένο. Ακόμα και όταν ομαδοποιείτε τις μονάδες σας, κλικάροντας σε μία τοποθεσία του χάρτη, αυτές θα κινηθούν προς εκεί, παίρνοντας το συντομότερο δρόμο, χωρίς να χάνονται και να μπερδεύονται γύρω από βράχια ή δέντρα.

Το interface του Primitive Wars είναι κλασικό και εύκολο στη χρήση του. Στη διάθεσή σας θα υπάρχει ένα "ραντάρ", με το οποίο θα μπορείτε να εντοπίζετε εύκολα τις μονάδες σας στις μάχες. Οταν επιλέγετε μία

μονάδα, εμφανίζονται όλες οι πιθανές λειτουργίες που αυτή μπορεί να εκτελέσει. Επίσης, βλέπετε το level της, τα Experience Points και το σπέσιαλ όπλο που μπορεί να διαθέτει. Θα υπάρχουν, φυσικά, hotkeys για να δημιουργήσετε groups μονάδων.

NATURAL RESISTANCE

(JoWood)

Το τέλος της ανθρωπότητας

Βρισκόμαστε στον Ιανουάριο του 2003, όταν γνωστοποιείται το πρώτο κρούσμα Sudden Genome Degeneration Syndrome (SGDS) στη Νέα Υόρκη. Λίγες μέρες αργότερα, το άτυχο θύμα υποκύπτει στον ιό. Αιτία θανάτου οι πολλαπλές αδυναμίες λειτουργίας των οργάνων του σώματος. Μέχρι το τέλος του Φεβρουαρίου, 680 άνθρωποι έχουν πεθάνει, ενώ σε εννέα μεγάλες πόλεις σημειώθηκαν πολλαπλά κρούσματα, με αποτέλεσμα οι αρχές να δημιουργήσουν ζώνες ασφαλείας και να τις θέσουν σε καραντίνα. Στα μέσα Μαρτίου, 2.500 φορείς του ιού προσπαθούν να αποδράσουν από τη ζώνη ασφαλείας της Νέας Υόρκης. Οι αρχές κατόρθωσαν να σταματήσουν λιγότερους απ' τους μισούς. Στους πρώτους τρεις μήνες από τη στιγμή που ανακαλύφθηκε ο ιός, περισσότεροι από 250.000 άνθρωποι βρήκαν το θάνατο στην Αμερική και την Ευρώπη. Τον Απρίλιο, σε μία άκαρπη προσπάθεια παρεμπόδισης της εξάπλωσης του ιού, δύο πυρηνικές εκρήξεις συγκλονίζουν το Παρίσι και τη Μόσχα. Οι θάνατοι από τον ιό του SGDS αριθμούν πλέον τα 10.000.000. Οι επόμενοι μήνες θα σημάνουν την εξαφάνιση του ανθρώπινου πολιτισμού, με περισσότερους από 5 δισεκατομμύρια θανάτους. Την άνοιξη του 2004, 14 μόλις μήνες μετά το πρώτο κρούσμα, ο ανθρώπινος πληθυσμός αριθμοί στα 4 εκατομμύρια ψυχές. Σκοπός του παίκτη, ως αρχηγού ενός μικρού γκρουπ επιζώντων, είναι να κατορθώσει να επιζήσει στον αποκαλυπτικό αυτόν κόσμο, καθώς και να ανακαλύψει το μυστικό που κρύβεται πίσω από τη σχεδόν ολοκληρωτική εξάλειψη του ανθρώπινου είδους. Φυσικά, όπως διαβάσατε, η Ελλάδα δεν θα μπορέσει να διεξάγει τους Ολυμπιακούς του 2004... Αυτή είναι η ομολογουμένως ενδιαφέρουσα υπόθεση πίσω από το παιχνίδι στρατηγικής πραγματικού χρόνου Natural Resistance της JoWood.

Το ίδιο το παιχνίδι ξεκινά το 2014, δέκα χρόνια δηλαδή μετά τα προαναφερθέντα γεγονότα, όταν παρέα με μία ομάδα επιστημόνων, θα πρέπει να εγκαταλείψετε την υπόγεια βάση σας εξαιτίας προβλημάτων του συστήματος εξαέρωσης. Αρχίζετε με 4 χαρακτήρες, αλλά καθώς το παιχνίδι εξελίσσεται, η δύναμή σας φτάνει τους 50 άνδρες. Το Natural Resistance χωρίζεται σε τρεις ιστορίες, απ' τις οποίες στην πρώτη θα πρέπει να ανακαλύψετε τι συμβαίνει στον κόσμο την τρέχουσα περίοδο. Καθώς πλησιάζετε στην αλήθεια και ξεκλειδώνετε μυστικά, θα διασταυρώσετε το δρόμο σας με τις εξής 4 οργανώσεις: Nightclaw, Nitro, Blade και Unborn. Είτε είναι σύμμαχοι είτε εχθροί σας, έχουν όλοι στα χέρια τους στοιχεία σχετικά με το μυστήριο του SGDS. Οι δύο άλλες ιστορίες παραμένουν επτασφράγιστα μυστικά από μέρους της εταιρείας. Το παιχνίδι θα έχει συνολική διάρκεια σχεδόν 150 ωρών, σύμφωνα πάντα με την κατασκευάστρια.





Είναι ακόμα πολύ νωρίς να μιλάμε για το Natural Resistance (το χρονοδιάγραμμα της εταιρείας εντοπίζει την κυκλοφορία του το νωρίτερο τον Σεπτέμβριο του 2002), αλλά ακόμα και στην αρχική έκδοσή του έχει δοθεί προσοχή στη λεπτομέρεια. Οπως συμβαίνει και με τα περισσότερα παιχνίδια στρατηγικής πραγματικού χρόνου, υπάρχουν ποικίλες μηχανικές μονάδες. Η πρώτη που θα συναντήσετε είναι ένα εγκαταλελειμμένο φορτηγό. Σε άλλα παιχνίδια του είδους, ένα κλικ πάνω στον πεζό χαρακτήρα και αμέσως ένα κλικ πάνω στο φορτηγό, θα είχε ως αποτέλεσμα να βρεθεί ο πρώτος στο δεύτερο. Σε αυτό το παιχνίδι, ο πεζός χαρακτήρας απεικονίζεται κανονικά να ανοίγει την πόρτα και να μπαίνει μέσα. Ακόμα και η κίνηση του φορτηγού μοιάζει να υπακούει πιστά στους νόμους της φύσης. Ακόμα πιο εντυπωσιακό είναι το ελικόπτερο, το οποίο έχει εκπληκτικά εφέ στον έλικα -λεπτομέρεια υπάρχει ακόμα και στα φώτα, όταν σταματάτε! Πέραν της κλοπής, υπάρχουν και άλλοι διαθέσιμοι τρόποι να αποκτήσετε κάποιο όχημα. Ενας από αυτούς είναι και η επιτυχής ολοκλήρωση κάποιας αποστολής. Σε μία από αυτές, για παράδειγμα, θα πρέπει να συνοδέψετε έναν έμπορο σε έναν κοντινό καταυλισμό. Αν καταφέρετε αυτό, καθώς και να υπερασπιστείτε τον καταυλισμό σε περίπτωση εχθρικής επίθεσης, έχετε συνήθως ως αποτέλεσμα την απόκτηση μερικών ανδρών, καθώς και κάποιων τροχοφόρων οχημάτων.

Το παιχνίδι είναι πλήρως 3D και το στήσιμό του θα μπορούσαμε να πούμε πως θυμίζει Commandos -ειδικά βάσει του τρόπου με τον οποίο εξελίσσονται οι αποστολές. Βεβαίως, το παιχνίδι θα επιτρέπει την πλήρη περιστροφή της κάμερας προς όλες τις κατευθύνσεις, καθώς και το zoom σε οποιοδήποτε σημείο. Ως παίκτες, θα μπορείτε να χρησιμοποιήσετε ή να καταστρέψετε οποιοδήποτε κτήριο ή αντικείμενο βρείτε μπροστά σας. Σε συνδυασμό με τα πολλά όπλα, τις εντυπωσιακές τοποθεσίες αλλά και το ενδιαφέρον σενάριο, το Natural Resistance, ακόμα και στα αρχικά στάδιά του, μοιάζει το πιο ενδιαφέρον παιχνίδι στρατηγικής επόμενης γενιάς. Ελπίζουμε μόνο οι άνθρωποι της JoWood να βιαστούν, γιατί αν αργήσουν λίγο το χρονοδιάγραμμά τους, θα βρεθούν πίσω από ...το ίδιο το σενάριο του παιχνιδιού τους!

CAERON 3000

(Magique Productions)

Ενας τεράστιος δικτυακός κόσμος

Το Caeron3000 είναι η πρώτη προσπάθεια της Magique Productions στο on-line gaming. Θέλοντας να αποδώσουν ένα φρέσκο παιχνίδι, η ομάδα των 9 ανθρώπων που προέρχονται από τα παρασκήνια της κλασικής role playing σκηνής, επιζήτησαν στοιχεία έμπνευσης σε γνωστά θέματα της επιστημονικής φαντασίας που θα στοιχειοθετήσουν τις στιγμές role playing, action/adventure, strategy και δράσης. Πολλές ταινίες με παρόμοιο περιεχόμενο αποτελούν στοιχεία αναφοράς για τη δημιουργική ομάδα. Ταινίες, όπως η τριλογία των Star Wars, το Battlestar Galactica, το Buck Rogers, το Space 1999, τα Alien και ακόμα και τα Krull, Blake's 7 και η επιτυχημένη σειρά Doctor Who, σε συνδυασμό με τη βαριά και σίγουρα σημαντική κληρονομιά που έχει κάθε μέλος της ομάδας, υπόσχονται να προσφέρουν κάτι το αξιοθαύμαστο, όπως άλλωστε προστάζει και το σενάριο του παιχνιδιού.

Δύο εκατομμύρια και πλέον χρόνια στο μέλλον, στα βάθη του γαλαξία της Ανδρομέδας, συμβαίνει μία κοσμική αναμέτρηση. Δέκα χιλιάδες χρόνια μετά την εποχή μας, έξι πλανήτες που βρίσκονται γύρω από το γιγάντιο άστρο Caeron, προσφέρουν έδαφος για περιπέτεια, εξερεύνηση και πόλεμο. Η άνθηση της τεχνολογίας στον πλανήτη Andraeus είχε ως αποτέλεσμα



Ως παίκτες, θα μπορείτε να αναλάβετε δικές σας αποστολές ανά πάσα στιγμή.

τη διχόνοια ανάμεσα στους κατοίκους. Αυτοί που αγκάλιασαν τα οφέλη της, διαχωρίστηκαν από αυτούς που τα απαρνήθηκαν. Ο συνεχής καλπασμός των λατρών της τεχνολογίας οδήγησε σε καταστροφή τον άλλοτε ειρηνικό πλανήτη και τα γενετικά πειράματα οδήγησαν τον πληθυσμό σε ανεξέλεγκτες μεταλλάξεις, που κατέληξαν στη δημιουργία 5 νέων ειδών ζωής. Επειτα από αρκετές εκατοντάδες χρόνια, οι νέες πλέον φυλές του πλανήτη, έμαθαν να ζουν και να δουλεύουν μαζί για να δημιουργήσουν ξανά τον πληγωμένο κόσμο τους. Μόλις οι πληγές άρχισαν να γιατρεύονται, άγνωστοι εισβολείς από τον πλανήτη Rethulim ξεκίνησαν τη μανιώδη





επέλασή τους. Τα εξελιγμένα τεχνολογικά πλάσματα, γνωστά ως Hawkeens, έσυραν μαζί τους το μίσος και τη μανία τους για κατακτήσεις, με αποτέλεσμα να αποκτήσουν εδάφη στον πλανήτη Andraeus και να συνεχίσουν τις επεκτατικές κινήσεις τους ενάντια των ιθαγενών.

Στο C3K, όπως λέγεται το παιχνίδι εν συντομία, θα σας δοθεί η ευκαιρία να επιλέξετε ανάμεσα σε 1 από τις 8 διαφορετικές φυλές και να συμμαχήσετε με κάποιον από τους 5 οργανισμούς. Πρέπει, όμως, να έχετε υπόψη ότι το παιχνίδι λαμβάνει χώρα σε έναν κόσμο πραγματικού χρόνου, ο οποίος θα αλλάξει, ή θα εξελιχθεί στο πέρασμα του χρόνου, είτε ο χαρακτήρας που έχετε δημιουργήσει παίζει είτε όχι. Λόγω του είδους του παιχνιδιού, δεν υπάρχει, φυσικά, κάποια λίστα αποστολών τις οποίες θα πρέπει να ολοκληρώσετε. Ως παίκτες, θα μπορείτε να αναλάβετε δικές σας αποστολές ανά πάσα στιγμή. Υπάρχει η πιθανότητα χρησιμοποίησης NPC χαρακτήρων, οι οποίοι θα τοποθετούνται για να αναθέτουν κάποιες αποστολές στους παίκτες. Αλλά ακόμα και αν δεν θέλετε να χάσετε χρόνο ψάχνοντας για κάποια αποστολή, θα υπάρχουν τα λεγόμενα mission modes, όπου θα μπορείτε να επιλέξετε κάποιο από τα εξής 4 options: Freeform, το οποίο θα σας επιτρέπει να εξερευνήσετε τον κόσμο με το πάσο σας, Solo, όπου θα σας καλούν σε αποστολές που χρειάζονται έναν παίκτη για να ολοκληρωθούν, Group, όπου φυσιολογικά πρόκειται για αποστολές που απαιτούν περισσότερους από έναν και, τέλος, Solo/Group, που είναι ένας συνδυασμός των δύο.

Αυτό που, σύμφωνα με το βασικό σχεδιαστή Thomas Scott, αποτελεί το καλύτερο σημείο του παιχνιδιού, είναι το σύστημα LifeLink Artificial Intelligence. Οι Non-player characters θα έχουν τις δικές τους ζωές και θα κινούνται ασχολούμενοι με δικά τους πράγματα, ακριβώς όπως και ο χαρακτήρας που ελέγχετε εσείς. Με αυτούς θα μπορείτε να συζητάτε χωρίς να βασίζεστε σε κλασικές script φόρμες και θα παίρνετε έξυπνες απαντήσεις. Το Caeron3000 μοιάζει να κινείται αντίθετα με ό,τι μας έχουν συνηθίσει μέχρι σήμερα οι ομάδες δημιουργίας, την εστίαση δηλαδή στα γραφικά και την τεχνική και μόλις στο τέλος να ενασχολούνται με την τεχνητή νοημοσύνη. Η υψηλή νοημοσύνη που πλαισιώνει το παιχνίδι φαίνεται καθαρά από τους NPC χαρακτήρες, οι οποίοι είναι "συνδεδεμένοι" με την πραγματική ζωή. Δεν είναι "στατικοί διακόπτες", οι οποίοι περιμένουν να κλικάρετε πάνω τους για να κάνουν κάτι ή για να σας δώσουν πληροφορίες.

Το παιχνίδι βρίσκεται ακόμα 12 μήνες πριν από την ολοκλήρωση του, αλλά σύμφωνα με όσα πιστεύει η Magique Productions, θα αποτελέσει τον μεγαλύτερο και πληρέστερο τίτλο που έχει εμφανιστεί σε προσωπικό υπολογιστή. Οι παίκτες θα μπορούν να αλληλεπιδρούν με χιλιάδες άλ-

λους, σε ένα σύμπαν που θα τους στείλει σε αποστολές κάτω από τη θάλασσα, στους ουρανούς, στο Διάστημα, σε παράξενες περιοχές, σε άλλους πλανήτες - ακόμα και σε διαφορετικές διαστάσεις. Οι απαιτήσεις του παιχνιδιού αναμένεται να περιοριστούν σε επεξεργαστή 500MHz, 128MB RAM και 16MB 3D κάρτα γραφικών, ενώ η ελάχιστη ταχύτητα σύνδεσης τιμάται στα 56K.

ANOTHER WAR

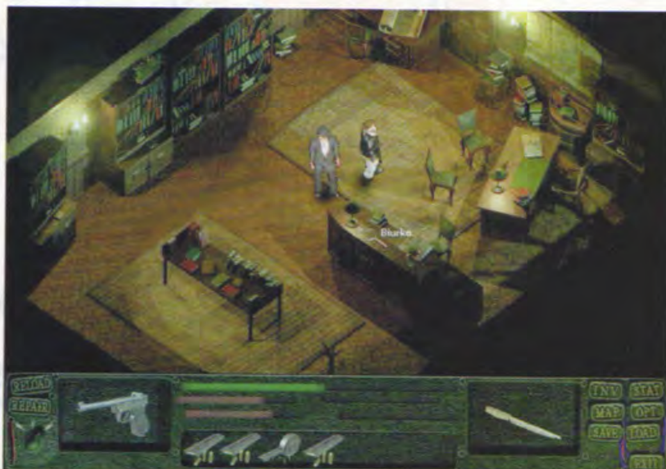
(Cenega)

Ο Αγνωστος Πόλεμος;

Θυμάται κάποιος από εσάς το παιχνίδι Mortyr, το οποίο τοποθετούσε τους παίκτες σε ένα σενάριο επιστημονικής φαντασίας με θέμα τα ταξίδια στο χρόνο και τις μάχες με τους ναζί, σε απεικόνιση δράσης πρώτου προσώπου; Η Mirage Interactive επιστρέφει δριμύτερη, με το παιχνίδι Another War.

Το παιχνίδι είναι ένα σύνθετο RPG, με έντονα στοιχεία επιστημονικής φαντασίας αλλά και με έντονες αναφορές στο Β' Παγκόσμιο-πολεμικό μοτίβο. Οι άνθρωποι της Mirage θέλησαν να δημιουργήσουν ένα παιχνίδι ρόλων, που θα ξέφευγε από το σύνηθες μοτίβο των RPGs, περνώντας από τον κόσμο της φαντασίας, σε μία παράφραση των πραγματικών γεγονότων που συνέβησαν τον 20ό αιώνα. Ναι, και σε αυτό το παιχνίδι θα κληθείτε να σκοτώσετε τους ναζί (αμάν πια, έχει καταντήσει "λαϊκό"). Η υπόθεση λαμβάνει χώρα γύρω από έναν μισθοφόρο στρατιώτη, ο οποίος μπλέκεται σε περίπλοκες ίντριγκες μεταξύ των αντιμαχόμενων πλευρών, προσπαθώντας να σώσει έναν παλιό φίλο του από τους ναζί. Το σενάριο αρχίζει σε ένα μικρό γαλλικό χωριό, όπου τα μόνα σημάδια της εμπόλεμης σύρραξης συναντώνται στις αραιές περιπολίες και στους μεθυσμένους στρατιώτες της Βέρμαχτ, που συνωστίζονται στο ένα και μοναδικό μπαρ, και τελειώνει στην κόλαση του πολιορκούμενου Λένινγκραντ, όπου ο ήρωας θα ανακαλύψει ένα κρυφό σχέδιο που αναπτύσσεται από τη συνεργασία Ρώσων και Γερμανών (όπα, ξεφεύγουν τα πράγματα). Αν και ο βασικός σκοπός είναι η διάσωση του φίλου του από τους κατακτητές, ο μοναδικός τρόπος για να επιτευχθεί αυτό, θα είναι η συγκρότηση μιας ομάδας με επικεφαλής τον ήρωα. Σε κάθε χώρα που θα επισκέπτεστε, θα συναντάτε χαρακτήρες που θα μπορούσαν να σας συντροφεύουν στη δύσκολη αποστολή σας. Κάθε χαρακτήρας που εντάσσεται στην ομάδα σας έχει αξιοπρόσεκτες δυνατότητες. Για παράδειγμα, ο Γιόχαν, που θα συναντήσετε





στη Γερμανία, έχει τέλεια μνήμη, με αποτέλεσμα να "καταγράφει" με κάθε λεπτομέρεια την πορεία σας στο παιχνίδι, καθώς και να θυμάται σε κάθε περίπτωση όλους τους κωδικούς και τις κατευθύνσεις.

Το Another War βασίζεται μεν, αλλά με την πρέπουσα ελευθερία, σε ιστορικά γεγονότα έτσι ώστε το αρχικό μοτίβο να αναφέρεται σχεδόν ρεαλιστικά στον Β' Παγκόσμιο Πόλεμο. Φυσικά, τα στοιχεία του παιχνιδιού ξεφεύγουν από το ρεαλισμό, καθώς αυτό εξελίσσεται. Στοιχεία δανείστηκε η προγραμματιστική ομάδα από γνωστές ταινίες χιούμορ και φαντασίας. Το μαύρο χιούμορ είναι διάχυτο, ειδικά στις πίστες της πολιορκίας του Λένινγκραντ (εδώ υπάρχουν επιρροές από την ταινία "Be or Not To Be" του Μελ Μπρουκς), ενώ ακόμα είναι ευδιάκριτες οι αναφορές στις Raiders of the Lost Ark, Catch-22, Saving Private Ryan και The Dirty Dozen. Το παιχνίδι ξεχωρίζει διότι ξεφεύγει από τη σοβαροφάνεια των σημερινών RPGs. Ως παίκτες θα μπορείτε να παρέμβετε εύκολα και να επεκτείνετε το παιχνίδι. Καθώς αυτό θα συνοδεύεται και από τα απαραίτητα editing utilities, δεν είναι απίθανο να δημιουργηθεί και μία on-line κοινότητα που θα εξυπηρετεί αυτόν καθαυτό το σκοπό.

Το παιχνίδι λαμβάνει χώρα σε έναν εικονικό κόσμο μεγέθους 250 εκατομμυρίων pixels και θα σας ξεναγήσει σε πέντε διαφορετικές περιοχές στην Ευρώπη, η καθεμία από τις οποίες θα αποτελείται από 10 τοποθεσίες. Το μέγεθος κάθε τέτοιας τοποθεσίας ποικίλλει από μόλις μία οθόνη μέχρι και περισσότερες από 20! Και αν και δεν είναι απαραίτητο να τις επισκεφτείτε όλες για να ολοκληρώσετε το παιχνίδι, είναι ωστόσο αρκετά χρήσιμο και πολλές φορές διασκεδαστικό.

Οπως και σε κάθε παραδοσιακό RPG, η ποικιλία των όπλων έχει τεράστια σημασία για την εξέλιξη του Another War. Αν και ο αριθμός και η διαφορετικότητα των όπλων στα παιχνίδια ηρωικής φαντασίας είναι σαφώς περισσότερα απ' όσα θα μπορούσε κανείς να εντοπίσει σε ένα σενάριο Β' Παγκοσμίου Πολέμου, εντούτοις το παιχνίδι διαθέτει μία μεγάλη γκάμα όπλων αλλά και elements. Υπάρχουν 20 όπλα [P08 Parabellum (Luger), Mauzer 98K και ZF39, MG42, MP40 και το τσέχικο ZB26] σε βασικές αλλά και ειδικές εκδόσεις (αναβαθμισμένα με σιγαστήρα, διόπτρα κ.λπ.) και ποικίλα άλλα θανατηφόρα αντικείμενα, όπως μαχαίρια, χειροβομβίδες και νάρκες.

Το παιχνίδι θα χρησιμοποιεί μία ισομετρική μηχανή παραγωγής γραφικών και οι άνθρωποι της Mirage ελπίζουν πως θα καταξιωθεί ως ένα από τα ιδιαίτερα παιχνίδια της εποχής του. Το παιχνίδι, λόγω της έμφασης που δίνεται στους διάλογους αλλά και στην πληθώρα των διαφορετικών χαρακτήρων (15 διαφορετικοί), θα καταλαμβάνει 4 CDs και θα εμφανιστεί στα καταστήματα τον Απρίλιο.

Απολαύστε τη sunny ανανέωση στους χυμούς Refresh

100% ΦΥΣΙΚΟΙ ΧΥΜΟΙ









ΦΡΟΥΤΟΠΟΤΑ









ΧΥΜΟΣ ΜΕ 10 ΒΙΤΑΜΙΝΕΣ



ΝΕΚΤΑΡ





Οι χυμοί **Sunny Refresh**
αποτελούν πηγή **απόλαυσης**,
ζωντάνιας και **δροσιάς!**
Εξασφαλίζουν την **ποιότητα** και το **κέρδος**
χάρη στη **νέα φωτεινή** τους **ταυτότητα**
και τις **πρακτικές, μοντέρνες συσκευασίες.**

Νέα γεύση ροδάκινο



ΕΒΓΑ Α.Ε., ΙΕΡΑ ΟΔΟΣ 88, 104 47 ΑΘΗΝΑ, ΤΗΛ.: 010.34.87.400
ΒΙΠΕΘ ΣΙΝΔΟΥ, ΟΔΟΣ Ν.Β7, 570 22 ΘΕΣΣΑΛΟΝΙΚΗ, ΤΗΛ.: 0310-79.72.33-4

Elite

ELITE ΕΜΠΟΡΙΚΗ ΑΝΩΝΥΜΟΣ ΕΤΑΙΡΙΑ ΔΙΑΝΟΜΩΝ ΤΡΟΦΙΜΩΝ
21ο ΧΛΜ., ΛΕΩΦ.ΜΑΡΑΘΩΝΟΣ, 190 09 ΠΙΚΕΡΜΙ ΑΤΤΙΚΗΣ, ΤΗΛ.: 010.60.39.712

Adventure & RPGs update

του Αντρέα - Παρασκευά Τσουρινάκη

Αρχίζουμε αυτόν το μήνα με μία πολύ σημαντική είδηση, που σίγουρα θα ενδιαφέρει πάρα πολλούς από εσάς. Ακολουθούν, βέβαια, και πολλές άλλες, αφού λόγω πληθώρας ύλης αυτόν το μήνα έχουμε τέσσερις ολόκληρες σελίδες δικές μας.

Η ΕΙΔΗΣΗ ΤΗΣ ΧΡΟΝΙΑΣ;

Η ελπίδα πεθαίνει πάντα τελευταία. Η εισαγωγή αυτή αφορά στην είδηση που έκανε το γύρο του κόσμου μέσα σε ελάχιστα λεπτά και για την οποία δέχτηκα 6 e-mails.

Ποια είναι αυτή η είδηση; Πληροφορίες, από διαφορετικές πηγές, συγκλίνουν στο ότι πιθανότατα ετοιμάζεται ένα νέο Space Quest adventure game από ένα ανεξάρτητο studio για λογαριασμό της Sierra! Η ίδια η εταιρεία προς το παρόν αρνήθηκε να σχολιάσει την είδηση αυτή, αλλά, αλήθεια, ποιος την ακούει; Τέτοιες ώρες, τέτοια λόγια.

Γεγονός παραμένει ότι την πρώτη εβδομάδα του Φεβρουαρίου όποιος επισκεπτόταν τις σελίδες της Sierra (http://www.sierra.com/) παρατηρούσε τα εξής: Στο επάνω μέρος της κεντρικής σελίδας της δεν υπάρχει εδώ και αρκετά χρόνια η κατηγορία των adventure games. Τα adventure games είναι νεκρά, έτσι δεν είναι; Υπάρχουν όμως τα family games, όπως ονόμαζε η παλιά Sierra όλη την παραγωγή της των adventure games. Αν, λοιπόν, έκανες κλικ στο link FAMILY GAMES, πήγαινες σε μία άλλη σελίδα, όπου στο κάτω δεξιά μέρος υπήρχε μία μικρή αναφορά για τα SPACE QUESTS games. Κάνοντας κλικ στο εικονίδιο αυτό, μεταφερόσουν σε μία νέα σελίδα, όπου κυριαρχούσε ένα πολύ μεγάλο logo των Space Quests και από κάτω υπήρχε μία ειδική αναφορά, ένα προς ένα, στα 6 Space Quest games που έχουν κυκλοφορήσει. Σημειώστε ότι το πρώτο SQ game κυκλοφόρησε το 1987 και το τελευταίο το 1995. Το 1998 η ίδια η Sierra ανακοίνωσε ότι το Space Quest 7, που τότε ήταν στα σκαριά, "πάγωνε" επ' αόριστον! Στη σελίδα αυτή με τα 6 παιχνίδια της σειράς, κάτω από το καθένα υπάρχει με κόκκινα γράμματα η ένδειξη "temporarily out of stock". Πραγματικά εντυπωσιακό, αν σκεφθεί κανείς ότι η εταιρεία έχει σταματήσει εδώ και χρόνια να πουλά τα παιχνίδια αυτά.

Μία μικρή επιβεβαίωση, έστω και τελείως ασαφής, ήρθε από ένα στέλεχος της εταιρείας που απάντησε σε έναν fan της σειράς, στο Virtual Broomcloset forum, τα εξής:

"I just don't know if they will re-release the program. We don't have any updates from the Dev. team for the particular program. Let's just hope for the better. Keep your fingers crossed."

Τα σχόλια δικά σας...

Εγώ ελπίζω για το καλύτερο. Το μέλλον θα δείξει τι είναι αλήθεια, τελικά, και τι όχι. Θέλω να εκφράσω, όμως, μία ανησυχία μου: Καλό είναι, βέβαια, να δούμε, επιτέλους, ένα adventure από την άλλοτε adventur-ομάνα Sierra, διατηρώ όμως τις επιφυλάξεις μου ως προς το περιεχόμενο του παιχνιδιού. Τα Space Quests φέρουν το μοναδικό χιούμορ των δύο τρελών δημιουργών τους, των περίφημων τύπων από την Ανδρομέδα, που έχουν εμφανιστεί μέχρι και στη σειρά των Hero's Quests! Θα μπορέσουν, όμως, οι νέοι δημιουργοί να δημιουργήσουν μία αντίστοιχη ατμόσφαιρα και ένα έστω παρόμοιο χιούμορ; Γιατί, βλέπετε, Space Quest χωρίς το βαθύ, ανατρεπτικό χιούμορ της σειράς, που τόσο καλά έχουμε γνωρίσει, δεν νοείται.

TEX MURPHY RADIO

Εγραφα στο προηγούμενο τεύχος για τα ραδιοφωνικά αυτά επεισόδια που ξεκίνησαν να κυκλοφορούν στις 16 Νοεμβρίου, τα οποία μπορείτε να βρείτε στη διεύθυνση http://www.unofficialtexmurphy.com/theater/theater.shtml και να τα ακούσετε on-line. Κάθε τέτοιο επεισόδιο διαρκεί 8-10 λεπτά.

Τελικά, αναβολή στην αναβολή, το πέμπτο επεισόδιο της σειράς κυκλοφόρησε την 1η Φεβρουαρίου του τρέχοντος έτους, ενώ το έκτο και τελευταίο επεισόδιο θα κυκλοφορούσε στις 14 Φεβρουαρίου.

Τα ραδιοφωνικά αυτά επεισόδια είχαν, τελικά, πολύ μεγάλη επιτυχία, τόση ώστε βρήκαν μιμητές.

Τα στελέχη της Coit Tower (http://www.lombardst.cjb.net) κυκλοφόρησαν ήδη τρία δικά τους ραδιοφωνικά επεισόδια, τα περίφημα Lombard Street, τα οποία ξεκινούν από εκεί όπου σταματούσε το περίφημο "Clown Ending" του THE PANDORA DIRECTIVE. Τα ραδιοφωνικά επεισόδια Lombard Street περιγράφουν την ιστορία ως "the story that never was", με μία σειρά αναλυτικών στοιχείων που ακολούθησαν την επιστροφή του Tex από το τσίρκο.

ΨΗΦΙΑΚΟΙ ΘΡΥΛΟΙ

Η Digital Legend (http://www.digitallegends.ca/) είναι μία νέα καναδική εταιρεία, που δημιουργήθηκε κυρίως από τον Rob McConnell, φοιτητή στο Πανεπιστήμιο του Waterloo στο τμήμα Systems Design Engineering. Σκοπός της εταιρείας είναι να καλύψει το κενό που δημιουργήθηκε μετά την υποχώρηση των adventures - interactive entertaitment - games, υπό την πίεση των παιχνιδιών που είναι βασι-





ELDER SCROLLS III: MORROWIND της Bethesda Softworks





ELDER SCROLLS III: MORROWIND της Bethesda Softworks

σμένα στις 3D accelerated κάρτες γραφικών και τα first-person shooters, που κυρίως αξιοποιούν την τεχνολογία αυτή. Η εταιρεία πιστεύει ότι τα adventure games, με τη δυνατότητα που έχουν να βασίζονται σε πολύ καλά δουλεμένες ιστορίες, παραμένουν το μέσο που είναι ικανό να αγγίξει ευρύτερες μάζες. Κατεξοχήν στόχος της εταιρείας είναι να σπάσει το τεχνολογικό φράγμα που εμποδίζει τα παιχνίδια της αποκαλούμενης Interactive Entertainment (όρος που πρώτη χρησιμοποίησε η άλλοτε κραταιά Sierra των Williams) να ξανακερδίσουν τη δεσπόζουσα θέση που είχαν παλαιότερα. Πάνω απ' όλα, όμως, έχει σκοπό να ψυχαγωγήσει, και αυτό είναι καλό που το υπενθυμίζει, γιατί το gaming είναι πρώτα απ' όλα διασκέδαση, προσωπική ευχαρίστηση.

Το πρώτο παιχνίδι της θα παρουσιαστεί στο Independent Games Festival Student Showcase, όπου επιλέχθηκε ως φιναλίστ. Ως αποτέλεσμα αυτού του γεγονότος η Digital Legends κλήθηκε να παρουσιάσει το παιχνίδι της DISSENSION στο Game Developer's Conference στο San Jose της California, στις 19-23 Μαρτίου.

Η ιστορία του παιχνιδιού εξελίσσεται στη μυθική πόλη Na'brevath, τη μεγαλύτερη πόλη του τότε γνωστού κόσμου. Το Dissension θα χωριστεί σε τρία διαφορετικά κεφάλαια-παιχνίδια. Στο Chapter 1: Voices of Justice θα παίρνεις το μέρος του νεαρού φοιτητή Caleth, που ψάχνει να βρει το νόημα που μπορεί να κρύβεται πίσω από τους εφιάλτες του. Στο Chapter 2 το μέρος μίας μάγισσας, της Arawynne, η οποία έρχεται αντιμέτωπη με μία σειρά τρομακτικών καταστάσεων, που εξηγούν γιατί οι γυναίκες απομακρύνθηκαν από την τέχνη της μαγείας εδώ και αιώνες, ενώ στο Chapter 3 το μέρος του Bruin καθώς ερευνάς μία συνωμοσία, όπου η πάλη για την εξουσία κρύβει πολλά μυστικά.

Περιμένω και τα τρία μέρη της τριλογίας με μεγάλο ενδιαφέρον.

NEVERWINTER NIGHTS

Η διαμάχη και, τελικά, το διαζύγιο ανάμεσα στις Bioware και Interplay είναι γνωστό σε όσους διαβάζουν τη στήλη αυτή. Το μεγάλο πρόβλημα που είχε προκύψει και απασχολούσε τους φίλους των RPGs ήταν τι θα γινόταν με το πολυδιαφημισμένο Neverwinter Nights, το παιχνίδι που στηρίζεται όσο κανένα άλλο στην 3η έκδοση των κανόνων των AD&D. Τελικά, η χαρμόσυνη είδηση ήρθε: Η Bioware σύναψε συμφωνία με την Infogrames σχετικά με τη μελλοντική κυκλοφορία του παιχνιδιού.

ΝΕΟ ICEWIND DALE

Η Interplay ανακοίνωσε ότι η Black Isle Studios ετοιμάζει το ICEWIND DALE II, το οποίο αναμένεται να κυκλοφορήσει, εκτός απροόπτου, τον ερχόμενο Μάιο. Το παιχνίδι θα στηρίζεται σε μία κατά πολύ βελτιωμένη έκδοση της Infinity System Engine, που δημιούργησε η Bioware. Η ιστορία θα εξελίσσεται μετά τα γεγονότα του πρωτότυπου παιχνιδιού και θα περιέχει πολλά νέα στοιχεία (όπλα, spells κ.λπ.). Η προετοιμασία του παιχνιδιού, που έχει ξεκινήσει περισσότερο από έναν χρόνο, κρατήθηκε για άγνωστους λόγους μέχρι τώρα μυστική.



HIS LORDSHIP

Οι φίλοι των RPGs πιστεύω να μην έχετε ξεχάσει τον μεγάλο Lord British. Η NCsoft Austin, η εταιρεία που δημιούργησε μαζί με τον αδελφό του Robert Garriott και τον Starr Long, το δημιουργό του Ultima Online, ένωσε τις δυνάμεις της με το δημιουργό του on-line multiplayer game LINEAGE, τον Jake Song, σχηματίζοντας μία νέα ομάδα, που σκοπό έχει να δημιουργήσει τα μεγαλύτερα και καλύτερα multiplayer on-line games.

Ο Jake Song έχει φτιάξει το εκπληκτικό LINEAGE: THE BLOOD PLEDGE, το οποίο στη Νότια Κορέα κατέχει το 47% της αγοράς και έχει εξελιχθεί σ' ένα από τα μεγαλύτερα on-line games σε παγκόσμιο επίπεδο.

Οσοι ενδιαφέρονται να δουν το παιχνίδι, μπορούν να πάνε στη διεύθυνση http://www.lineage-us.com/ και θα τρελαθούν, όπως εγώ, με τα εκπληκτικά γραφικά του. Το Lineage λέγεται ότι έχει 2.700.000 συνδρομητές παγκοσμίως, αφήνοντας κατά πολύ πίσω οποιαδήποτε άλλη αμερικανική προσπάθεια. Το πιο πάνω νούμερο το μεταφέρω με κάθε επιφύλαξη, αν και η Ασία είναι Ασία...

ΕΚΕΙΝΟΙ ΟΙ ΠΑΛΙΟΙ ΠΑΠΥΡΟΙ...

Ακούω πολλά, θετικά και αρνητικά, κάθε μήνα, αλλά να μου προσάψετε το γεγονός ότι δεν γράφω τίποτα για το THE ELDER SCROLLS III: MORROWIND της Bethesda, ε, αυτό δεν το δέχομαι! Preview δεν μπορώ να κάνω, όπως ζητάτε αρκετοί, αφού δεν έχω κάποιο playing demo του παιχνιδιού για να διαμορφώσω μία πιο ουσιαστική γνώμη. Ομως,

έχω γράψει κατά καιρούς για το παιχνίδι αυτό, όπως και στο προηγούμενο τεύχος. Μην ξεχνάτε ότι για μένα η Bethesda είναι η τέταρτη πιο αγαπημένη εταιρεία μου, μετά τις Level 9, Ultimate Play the Game (από τον θρυλικό Spectrum) και τη Looking Through Glass Studios (στα PCs). Δυστυχώς, και οι τρεις εταιρείες είναι πια παρελθόν. Να μην ξεχνάμε ότι την Bethesda ελέγχει πια η ZeniMax Media Inc.

Το τρίτο μέρος της τριλογίας (Morrowind) εξελίσσεται το σωτήριο έτος In 3E 427, όπου μία πανάρχαια κατάρα ξυπνά κάτω από το τεράστιο ηφαίστειο Red Mountain, γνωστό με το όνομα Dagoth-Ur. Το Morrowind είναι ένα single player Role Playing Game και, όπως και τ' άλλα, τοποθετείται στο "φανταστικό-μεσαιωνικό" κόσμο Tamriel, μία περιοχή με πολύ πλούσια ιστορία, από τότε που οι θεοί σχεδίασαν το θνητό κόσμο Nirn, στην Τρίτη Εποχή της δυναστείας των Septim. Ο κόσμος Tamriel χωρίζεται σε 8 μεγάλες περιοχές, μία εκ των οποίων είναι και το Morrowind, η γη των Dunmer και των Dark Elves. Η ιστορία ξεκινά από το μεγάλο ηφαιστειογενές νησί Vardenfell.

Φτάνεις στο νησί με ένα prison ship, έχοντας όνειρα να επιστρέψεις ως ο μεγάλος προφήτης. Μία καταστροφική επιδημία σαρώνει το νησί και σιγά σιγά το μετατρέπει σε άγονη και έρημη περιοχή. Η βασική αποστολή σου, σε συνδυασμό με πολλά παράλληλα quests, είναι να ελευθερώσεις το νησί Vardenfell από αυτή την κατάρα που το καταστρέφει.



Τα γραφικά του παιχνιδιού κυριολεκτικά ζαλίζουν και μάλλον θα είναι ό,τι καλύτερο έχουμε δει στο συγκεκριμένο τομέα στα RPGs. Το παιχνίδι διαθέτει ένα εξαιρετικό (Elder Scrolls) Construction Set. Με αυτό μπορεί ο παίκτης να φτιάξει τις δικές του αποστολές, και όχι μόνο, στο παιχνίδι. Ενας από τους fans του παιχνιδιού, που είχε στη διάθεσή του αυτό το Construction Set, ξανασχεδίασε όλο το Ultima Underworld (!!) με τη βοήθεια του 3Dmax και σκοπεύει να το "φέρει" όλο μέσα στο παιχνίδι ως ένα Morrowind plug-in. Όλα τα επιμέρους στοιχεία του παιχνιδιού, γραφικά και ήχοι, είναι έτοιμα και απλώς περιμένουν την επίσημη κυκλοφορία του Morrowind.

Ο μηχανισμός δημιουργίας των χαρακτήρων παραμένει βασικά ο ίδιος με τ' άλλα παιχνίδια της σειράς. Τον θεωρώ το δεύτερο καλύτερο μετά από αυτόν των Wizardry που έχω δει σε RPG.

Ο χειρισμός δείχνει λειτουργικός, ενώ οι μάχες είναι σε γενικές γραμμές όπως και οι αντίστοιχες στο Daggerfall. Περισσότερα, όμως, στα επόμενα τεύχη.

ΚΥΚΛΟΦΟΡΗΣΕ ΤΟ ΝΕΟ WIZARDRY

Επιτέλους, το Wizardry 8 της Sir-tech Canada κυκλοφόρησε στο εξωτερικό και οι κριτικές που παίρνει είναι μέχρι στιγμής πάρα πολύ καλές. Έπειτα από τέσσερα χρόνια δημιουργίας και μετά μία πολύ επίπονη προσπάθεια για να βρει εκδότη, επιτέλους, κυκλοφόρησε το παιχνίδι. Γράφω "επιτέλους", γιατί το Wizardry 8 είναι ένα ξεχωριστό RPG, από τα καλύτερα του είδους, και θα ήταν κρίμα να μην κυκλοφορήσει μόνο και μόνο εξαιτίας των καπρίτσιων των μεγάλων εταιρειών διανομής.

Σημειώστε ότι το παιχνίδι απαιτεί για να τρέξει έναν απλό Pentium στα 233MHz με 64MB RAM και μία 3D accelerator κάρτα γραφικών. Στον κόσμο των Wizardry, οι Cosmic Lords δημιούργησαν τρία ειδικά αντικείμενα, που περιείχαν τεράστια δύναμη, και τα έκρυψαν στα βάθη του γαλαξία. Εξωγήινες φυλές βρήκαν τα δύο από αυτά και ανακάλυψαν μερικούς πολύτιμους χάρτες. Αυτοί οι χάρτες οδηγούν στον πλανήτη Dominus, τον πρώτο πλανήτη που δημιούργησαν οι περίφημοι Cosmic Lords. Ο Dark Savant και η μικρή ομάδα σου πήγαιναν για να συναντηθούν στον Dominus, όταν το τρίτο ειδικό αντικείμενο εξαφανίζεται. Όποιος έχει στην κατοχή του τα τρία αυτά αντικείμενα, μπορεί να αναρριχηθεί στον Cosmic Circle και να αποκτήσει τη δύναμη των Cosmic Lords. Καθ' οδόν προς τον πλανήτη Dominus, κάτι κτυπά το σκάφος σου. Τελικά, κατορθώνεις να προσγειωθείς σε μία όχθη, δίπλα σε ένα μοναστήρι...

Το Wizardry 8 είναι από αυτά τα RPGs που δεν βασίζονται σε κάποια ιστορία μυστηρίου, αλλά σε έναν μύθο, ο οποίος ξεδιπλώνεται σιγά σιγά καθώς συγκεντρώνεις όλο και περισσότερες πληροφορίες. Το παιχνίδι διαθέτει πληθώρα υποαποστολών, συστατικό στοιχείο κάθε καλού RPG. Οι περισσότερες περιέχουν πολύ δυνατές μάχες, σε κάθε στιγμή, όμως, μπορείς να αλλάξεις το επίπεδο δυσκολίας του παιχνιδιού. Υπάρχει ακόμη και Novice επίπεδο για παίκτες, όπως ο φίλος μου ο Πατρίκος. Οι μάχες εξελίσσονται σε γύρους και εσύ δίνεις σε κάθε χαρακτήρα τι πρέπει να κάνει σε κάθε γύρο. Αυτό το Turn Based System λειτουργεί πολύ καλά στο παιχνίδι. Το θεωρώ πολύ καλύτερο από τις real time μάχες που μας έχουν επιβάλλει τα σύγχρονα παιχνίδια. Υπάρχει επίσης η δυνατότητα για συνεχόμενη μάχη, αλλά είναι πάνω κάτω το ίδιο, χωρίς τις καθυστερή-





WIZARDRY 8 της Sir-tech Canada





WIZARDRY 8 της Sir-tech Canada

σεις ανάμεσα στους γύρους.

Τα όπλα χωρίζονται σε τρεις βασικές κατηγορίες, ανάλογα με την ακτίνα δράσης τους. Τα short weapons είναι για εχθρούς που είναι δίπλα σου, ενώ τα polearms έχουν ελαφριά μεγαλύτερη ακτίνα δράσης. Τέλος, τα long-range weapons (τόξα κ.λπ.) είναι για τις μακρινές αποστάσεις. Αναφέρω αυτά τα προφανή για να τονίσω ότι οι σχηματισμοί της ομάδας σου σε κάθε μάχη εξαρτώνται από το τι όπλα χρησιμοποιείς. Ετσι, ανά τριάδες μπορεί να είναι μπροστά, στο πλάι ή πίσω. Μία σωστή ομάδα είναι αυτή που μπορεί να επιτεθεί από κάθε πλευρά, ένα από τα πιο καθοριστικά σημεία σ' όλο το παιχνίδι. Οι μάχες περιλαμβάνουν συμπλοκή με ομάδες 6-12 εχθρών. Οταν οι εχθροί είναι πάρα πολλοί, θα έρχονται να σε βοηθήσουν και άλλοι σύμμαχοι. Οι μάχες έχουν εμπλουτιστεί με το στοιχείο που έρχεται από τα RPGs των κονσολών, δηλαδή υπάρχουν και οι λεγόμενες Boss-like μάχες.

Οπως και στα προηγούμενα παιχνίδια της σειράς, ένα από τα πιο "δυνατά" στοιχεία του είναι η διαμόρφωση και ισχυροποίηση της ομάδας σου. Μπορείς να χειρίζεσαι μέχρι οκτώ χαρακτήρες. Εσύ δημιουργείς μόνο έξι και αργότερα προστίθενται άλλοι δύο. Επίσης έχεις τη δυνατότητα να διαλέξεις ανάμεσα σε έντεκα races και δεκαπέντε classes, περιλαμβάνοντας τους γνωστούς περίφημους χαρακτήρες της σειράς Psionics και Samurai.

Το δεύτερο πιο ενδιαφέρον στοιχείο, κατά τη γνώμη μου, είναι το γεγονός ότι, σύμφωνα με την εταιρεία, για να τελειώσεις το Wizardry 8 θα χρειαστείς γύρω στις 100 ώρες παιχνιδιού! Ευχάριστο νέο, γιατί μας υπόσχεται πολύ RPG-gaming. Παρ' όλο που το παιχνίδι είναι ήδη τεσσάρων ετών, διαθέτει πολύ καλά γραφικά. Περισσότερα, όμως, όταν έρθει και στη χώρα μας.

LEGACY OF THE DRAGON

Ενα νέο RPG, το GORASUL: LEGACY OF THE DRAGON της Silver Style, κυκλοφόρησε στην Αμερική και να δούμε αν θα εμφανιστεί στη χώρα μας. Μπορεί να μην είναι RPG πρώτης γραμμής, αλλά μια και το 2001 δεν ήταν και η καλύτερη χρονιά για τα RPGs, πιστεύω ότι θα ευχαριστούσε, ως ένα σημείο βέβαια, του διψασμένους φίλους του είδους.

Πρόκειται για ένα ακόμη γερμανικό RPG, που προσπαθεί να μιμηθεί το Baldur's Gate της Bioware, αλλά η οποία ομοιότητα σταματά στην προσπάθεια και μόνο. Το κυριότερο πρόβλημά του είναι ότι παρουσιάζει πάρα πολλά "τεχνικά - hardwaristικα" προβλήματα.

Εσύ χειρίζεσαι τον Roszondas που πάσχει από αμνησία. Αν και είχες πεθάνει πριν από μία δεκαετία, βρίσκεσαι ξαφνικά ζωντανός πίσω στον πύργο του. Η βασική πτυχή του σεναρίου έγκειται στον αγώνα που κάνεις όχι μόνο για να βρεις ποιος είσαι, αλλά και για να σταματήσεις τις διαβολικές δυνάμεις που καταστρέφουν τη γη του Gorasul. Το αξιοσημείωτο σημείο του παιχνιδιού είναι το γεγονός ότι έχεις μεγαλώσει υπό την εποπτεία του περίφημου δράκου Crakan και έτσι έχεις αποκτήσει αρκετές "dragon δυνάμεις", όπως να φυσάς φωτιά και να χρησιμοποιείς τη δύναμη του δράκου.

Στις αποστολές σου θα έχεις την καταλυτική βοήθεια του όπλου σου (!), που θα συμπεριφέρεται όπως ένας σύντροφός σου. Θα μαθαίνει από την εμπειρία του και θα βελτιώνει τις ικανότητές του όσο προχωρεί η δράση του παιχνιδιού. Παράλληλα, θα σου μιλάει κιόλας (!), δίνοντάς σου συμβουλές σε κρίσιμα σημεία.

Η δημιουργία του βασικού χαρακτήρα περιλαμβάνει classes που περιέχουν τους Warrior, Priest, Magician (Magic-user), Scout (Ranger), Banisher (Priest class) και Judge of Swords (μία κλάση όπως οι Paladin). Τα χαρακτηριστικά τους περιλαμβάνουν τα strength, dexterity κ.λπ.

Ενα μικρό demo που είδα παρουσιάζει αρκετό ενδιαφέρον, αλλά σίγουρα δεν φτάνει αυτό για να κάνω την τελική κρίση.

NEO EVERQUEST

TO SHADOWS OF LUCLIN (SOL) είναι το τρίτο expansion που κυκλοφόρησε η Verant Interactive για το multiplayer on-line RPG της, το πολύ πετυχημένο EVERQUEST, το οποίο έχει πια αγγίξει τους 400.000 συνδρομητές! Το expansion, ανάμεσα στ' άλλα, εισάγει και μία νέα κλάση, τον Beastlord. Ο Beastlord είναι ένα κράμα Shaman και Warrior. Διαθέτει πολύ καλά support spells, ενώ είναι πολύ καλός και στη melee μάχη, χρησιμοποιώντας hand-to-hand, blunt ή piercing όπλα. Beastlord θα μπορούν να γίνουν μόνο οι: Vah Shir, Trolls, Ogres και οι Barbarians.

Περισσότερα όμως, γιατί υπάρχουν πολλά και ενδιαφέροντα νέα, στο επόμενο τεύχος.

PC

του Ζήση Παπασπύρου
snakemjk@hotmail.com

Επιτέλους, η άνοιξη... Η φύση ξαναγεννιέται, ξυπνώντας από το λήθαργο του βαριού (φέτος) χειμώνα, και τα πάντα ανανεώνονται προς το καλύτερο. Γι' αυτό το "Strategy HQ" αυτού του μήνα είναι και το τελευταίο, καθώς πλέον οι ενότητές του θα ενταχθούν στην κύρια ύλη του περιοδικού, δίνοντας περισσότερο χώρο στις ειδήσεις, αλλά και στα νέα που αφορούν στη strategy community...

ΝΕΕΣ ΚΥΚΛΟΦΟΡΙΕΣ

Όλο μου παραπονιέστε για τη συγκεκριμένη στήλη, είτε για κάποια λαθάκια μεταξύ των μηνών είτε για την παράλειψη κάποιων τίτλων. Αφού είναι η τελευταία "Strategy HQ" που γράφω, πέρασα από τα sites κάθε game ξεχωριστά για να βεβαιωθώ για την ακριβή (όσο πιο ακριβή γίνεται δηλαδή, διότι έχουμε και μια Blizzard!) ημερομηνία κυκλοφορίας. Τέλος, η παρακάτω λίστα εκτείνεται μέχρι τις προγραμματισμένες κυκλοφορίες του Δεκεμβρίου (του τρέχοντος έτους, φυσικά).


KNIGHTSHIFT

ΜΟΛΙΣ ΚΥΚΛΟΦΟΡΗΣΑΝ

Αυτά τα παιχνίδια έχουν γίνει ήδη gold και είναι στο στάδιο παραγωγής. Η προγραμματισμένη ημερομηνία κυκλοφορίας τους είναι μέσα στον Φεβρουάριο. Προσοχή, κάποια παιχνίδια μπορεί να αργήσουν να έρθουν στη χώρα μας.

Tropico: Paradise Island και Mall Tycoon της Take-Two Interactive, Hundred Swords της Activision Value, Trainz της StrategyFist, Diggles της Innonics, Space Empires IV Gold και BCT Commander της Shrapnel Games.

ΣΧΕΔΟΝ ΕΤΟΙΜΑ ΓΙΑ ΚΥΚΛΟΦΟΡΙΑ

Τα ακόλουθα παιχνίδια είναι σχεδόν έτοιμα να μπουν στο τελευταίο στάδιο, άρα να τα περιμένετε σε περίπου έναν μήνα.

Warrior Kings της Microids, Age of Wonders II: The Wizard's throne της GOD Games, The Druid King της Haemimont, Imperium Galactica III: Genesis της CDV Software, No Name War της AMC Creation, The Sims: Vacation της EA, The Privateer: Age of Sail II της Akella, All American: The 82nd Airborne at Normandy της Shrapnel Games, Army Men: RTS της 3DO, Far West της Greenwood Entertainment και Heroes of Might and Magic IV της 3DO.

ΥΠΟΛΟΙΠΟ ΠΡΩΤΟ ΕΞΑΜΗΝΟ 2002

Το περιοδικό δεν ευθύνεται για τυχόν καθυστέρηση του WarCraft III :).

1503 A.D.: The New World της EA, O.R.B. της StrategyFist, Master of Orion III της Infogrames, Trade Wars: Dark Millennium της Realm Interactive, Warlords Battlecry II της Ubisoft, Spring Break της Eidos Interactive, SuperPower της DreamCatcher Interactive, Magic: The Gathering Online της Wizards of the Coast, Haegemonia της Cryo Interactive, Impossible Creatures της MicroSoft, Republic: The revolution της Eidos Interactive, Sovereign της Sony Online Entertainment, Project Nomads της CDV Software, Sudden Strike II της CDV Software, World War II: Panzer Claws της Zuxxez, Warcraft III: Reign of Chaos της Blizzard, American Conquest της GSC Gameworld και Stars! Supernova Genesis της Mare Crisium.

ΔΕΥΤΕΡΟ ΕΞΑΜΗΝΟ 2002

Το δεύτερο μισό του χρόνου θα είναι καταπληκτικό, με τίτλους όπως B&W2, Medieval, Sims Online, Warhammer και Homeworld. Η ομάδα του Molyneux θα προσπαθήσει να βγάλει τη συνέχεια του B&W μέσα στο 2002, αλλά πλέον είναι πολύ δύσκολο έπειτα από την καθυστέρηση που είχε το project του expansion Creature Isles.

Crimson Order και MageLords της Kinesoft, Trog της Gorilla Systems, World War II: D-Day to Berlin της Codemasters, Age of Mythology της Microsoft, Knightshift της Zuxxez, The Sims Online της EA, CS-12 της Quicksilver Software, Lords of the realm III της Sierra, The Epsilon Conflict της O3 Games, Medieval: Total War της Activision, Arcturus της BlueInca Studios, Warhammer Online της Climax, Homeworld II της Sierra, Railroad Tycoon III της Take-Two Interactive, Black & White II της EA, Earth 2160 της Zuxxez και UFO: Freedom Ridge της Bethesda Softworks.


KNIGHTSHIFT

DARK PLANET

Ο πλήρης τίτλος είναι Dark Planet: Battle for Natrolis, καθώς πρόκειται για τη συνέχεια του επιτυχημένου Dark Planet. Τόσο το πρώτο μέρος όσο και το sequel μοιάζουν αρκετά στη δομή του Dune. Ετσι, έχουμε τον πλανήτη Natrolis, τον οποίο διεκδικούν οι high tech ανθρώπινοι Colonists, οι σαυροειδείς Sorins και οι Dreils που μοιάζουν περισσότερο με μύγες παρά με μαχητές! Οι τοποθεσίες και οι μονάδες είναι πλήρως τρισδιάστατες, όπως απαιτεί η τελευταία μόδα.

Οι τρεις φυλές διαφέρουν υπερβολικά η μία από την άλλη, τόσο σε εμφάνιση όσο και στους τύπους των μονάδων-κτηρίων τους. Ετσι, οι Colonists μπορούν να κάνουν upgrade τα περισσότερα κτήριά τους, δίνοντάς τους νέες μονάδες αλλά και δημιουργώντας πιο γρήγορα νέους στρατιώτες, αν το upgrade είναι σε κάποιο training κτήριο, ενώ κάνοντας διάφορα researches στο lab, οι ήδη υπάρχουσες μονάδες σας αποκτούν νέες ιδιότητες. Μερικές από τις μονάδες των Colonists είναι οι Marine, Medic, Sentries, Gunners και Commanders. Οι τελευταίοι, μάλιστα, έχουν την ικανότητα να εμψυχώνουν τους γύρω στρατιώτες με μία αύρα, ώστε να πολεμούν όσο το δυνατόν καλύτερα.

Ας περάσουμε στους μυστήριους Sorins, οι οποίοι δεν "λένε" και πολλά ως στρατός, καθώς τα όπλα τους είναι πρωτόγονα. Η πραγματική δύναμη των Sorins είναι η πίστη (faith). Τα slave hammers, που έχουν αναλάβει το gathering ξυλείας και πέτρας, έχουν τη δυνατότητα να "μαζέψουν" faith είτε από τα σκοτωμένα κορμιά των αντιπάλων είτε προσκυνώντας στο ναό της βάσης σας. Συλλέγοντας faith, δίνετε τη δυνατότητα στους μάγους των Sorins να εκτελούν θανατηφόρα spells ή μπορείτε να δημιουργήσετε έναν ολόκληρο zombie στρατό.

Η τρίτη φυλή, η Dreil, μοιάζει με μεγεθυσμένες μύγες-εξωγήινους! Οι μαχητές τους είναι μύγες, ακρίδες, κουνούπια και ό,τι άλλο μπορεί να φανταστεί κανείς, σε μία πολύ θανατηφόρα έκδοση, βέβαια, διότι αφού παγιδέψουν τον αντίπαλο στα δίχτυα τους, μπορούν να τον κάψουν με το οξύ τους ή να τον μεταφέρουν σε ειδικά κουκούλια, στα οποία θα απορροφάται σταδιακά η ενέργειά τους. Εκτός από ενέργεια, οι Dreils μαζεύουν επίσης ξύλο και κρυστάλλους.

Τέλος, να σημειώσουμε ότι η εταιρεία παραγωγής, η Ubisoft, υποστηρίζει ότι έχει λύσει όλα τα προβλήματα που παρουσιάζονται στα υπόλοιπα 3D strategies και δυσκολεύουν τον παίκτη να βρει τον προσανατολισμό του στο χάρτη. Δεν μένει παρά να το ελέγξουμε, καθώς όταν θα διαβάζετε αυτές τις γραμμές το Dark Planet: Battle for


WARRIOR KING



DARK PLANET

Dun, ε... for Natrolis θα έχει γίνει gold (έτοιμο για παραγωγή... και κατανάλωση!).

KNIGHTSHIFT

Η Reality Pump Studios, μέλος της Zuxxez Entertainment, που μας έχει δώσει στο παρελθόν τα Earth 2150, ετοιμάζει ένα μεσαιωνικό RTS με στοιχεία από RPG, το οποίο θα συνδυάζει το χιούμορ με την περιπέτεια. Το παιχνίδι θα περιέχει μία τεράστια γκάμα από ιππότες, γίγαντες, ξωτικά, ηλίθιες αγελάδες, μάγισσες επάνω σε σκουπόξυλα, επίγειους μάγους, έναν μοναχικό δράκο και ό,τι άλλο είναι must σε έναν σωστό σκοτεινό Μεσαίωνα. Κάθε χαρακτήρας είναι μοναδικός και έχει τη δική του προσωπικότητα. Τα πάντα μέσα στο παιχνίδι αλλάζουν ανάλογα με την επικοινωνία μεταξύ των χαρακτήρων. Οσο για τα γραφικά, χρησιμοποιείται η τρισδιάστατη μηχανή γραφικών Earth III, η οποία είναι μία από τις πιο λεπτομερέστατες που έχουμε δει. Τα γραφικά είναι πλήρως 3D, με τη διαφορά ότι δεν το καταλαβαίνουμε (!!) και μοιάζουν περισσότερο με high-detailed 2D. Τέλος, το παιχνίδι αναμένεται να κυκλοφορήσει τον Σεπτέμβριο.

WARRIOR KING

Το Warrior King της Black Cactus είναι ένα πρωτότυπο medieval RTS, αφού οι πίστες του είναι τεράστιες, καθώς για να πετάξεις από τη μία γωνία στην άλλη θέλεις τουλάχιστον 30 δευτερόλεπτα! Οι πίστες συνολικά είναι 9 και σε καθεμία από αυτές πρέπει να εκπληρώσετε 20 objectives για να έχετε το δικαίωμα να προχωρήσετε στην επόμενη αποστολή. Χαρακτηρίζεται πρωτότυπο, επίσης, καθώς είναι από τα λίγα παιχνίδια που έχουν 3 "φυλές" και παρ' όλα αυτά δεν επιλέγεις καμία από αυτές! Πώς γίνεται αυτό; Απλώς αρχικά ξεκινάς με ένα default στρατό και μετέπειτα, ανάλογα με τις μονάδες και τα κτήρια που αναπτύσσεις περισσότερο, "μπαίνεις" σε μία από τις τρεις φυλές, οι οποίες είναι οι imperial, pagan και technological. Καθεμία από αυτές έχει τα δικά της πλεονεκτήματα αλλά και μειονεκτήματα. Το παιχνίδι θα βρίσκεται στα ράφια των καταστημάτων μέσα στον Μάρτιο.

Κάπου εδώ τελειώνει ο διαθέσιμος χώρος και πρέπει να σας αποχαιρετίσω μέχρι το επόμενο τεύχος, βέβαια, όπου θα έχουμε ακόμη περισσότερα νέα για την... gaming community και όχι μόνο strategies. PC

Φανταστική



Κυκλοφορεί σε 2 τόμους

Tigana

Ένα σαγηνευτικό δίτομο μυθιστόρημα για μια σκλαβωμένη χώρα που παλεύει για την ελευθερία της, ένα έπος ενός παθιασμένου λαού που κυνηγάει το όνειρό του.



Κυκλοφορεί σε 2 τόμους

Ένα τραγούδι για την Αρμπόν

Από τα πιο εντυπωσιακά μυθιστορήματα του φανταστικού της περασμένης δεκαετίας, με δαιμόνια πλοκή και σπάνια λεπτομέρεια στην περιγραφή των χαρακτήρων.



Κυκλοφορεί σε 2 τόμους

Οι Λέοντες του Αλ Ρασάν

Μια δίτομη επική περιπέτεια που παραπέμπει στην πρώιμη μεσαιωνική Ισπανία και μιλά για τα βίαια πάθη και ένα θρησκευτικό πόλεμο.



Το Υφαντό της Φιόναβαρ - Βιβλίο Α': Το Δέντρο του Καλοκαιριού

Πέντε φίλοι ταξιδεύουν από το σήμερα στη Φιόναβαρ, τον πρώτο από τους κόσμους. Εκεί θα κληθούν να αντιμετωπίσουν την ίδια την ενσάρκωση του Κακού...



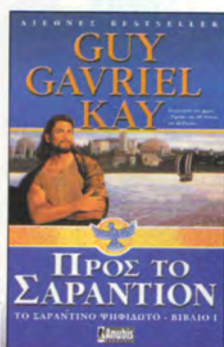
Το Υφαντό της Φιόναβαρ - Βιβλίο Β': Η περιπλανώμενη φλόγα

Στη Φιόναβαρ, ξεσπά ο πόλεμος ενάντια στο Κακό. Νέες δυνάμεις έρχονται στο προσκήνιο και κάθε πρωταγωνιστής ακολουθεί το δικό του, ηρωικό ή τραγικό, πεπρωμένο...



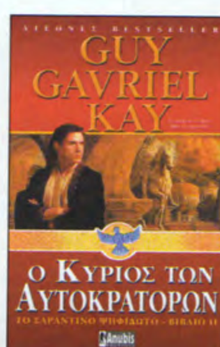
Το Υφαντό της Φιόναβαρ - Βιβλίο Γ': Ο πιο σκοτεινός δρόμος

Ο εξαφανισμένος γιος του Ξηλωτή, του καταστροφέα θεού, βρίσκεται μπροστά σε ένα τρομερό δίλημμα. Θα ακολουθήσει τελικά το Φως ή θα επιλέξει... τον πιο Σκοτεινό Δρόμο;



Το Σαραντινό Ψηφιδωτό - Βιβλίο Α': Προς το Σαράντιον

Με επίφαση το μυθικό Σαράντιον, ο Kay ζωντανεύει με ζωηρά χρώματα το μεγαλείο, τις απειλές και την παρακμή της Βυζαντινής Αυτοκρατορίας.



Το Σαραντινό Ψηφιδωτό - Βιβλίο Β': Ο Κύριος των Αυτοκρατόρων

Ενα πλήθος χαρακτήρων μπλέκεται σε θανάσιμες δολοπλοκίες, σε καιρούς που χαρακτηρίζονται από βίαιες ταραχές - και από τις μνήμες της φωτιάς στους δρόμους της Πόλης.

Anubis ΕΚΔΟΣΕΙΣ

Γραφεία: Λεωφ. Συγγρού 44, 117 42 Αθήνα, τηλ.: 010-9238672, fax: 010-9216847
Κεντρική διάθεση: Λεωφ. Συγγρού 44, 117 42 Αθήνα, τηλ.: 010-9238672, fax: 010-9216847
Web site: www.anubis.gr, **e-mail:** anubis@compupress.gr

του Χάρη Κλάδη
rex@compupress.gr

CASSIOPEIA E-200

Για μία χούφτα Gaming

Το φορητό gaming έγινε για πρώτη φορά πραγματικότητα με το GameBoy της Nintendo. Ενας ταπεινός Z80 στα 4MHz, μια μικρή μονόχρωμη οθόνη και ένα ζευγάρι ακουστικά ήταν υπεραρκετά για να κάνουν εκατομμύρια παικτών ευτυχισμένους. Επειτα από αρκετές γενεές φορητών παιχνιδομηχανών, ο κόσμος του gaming μπορεί πλέον να μιλά καθαρά για φορητά PCs, τα οποία έχουν, εκτός των πάμπολλων multimedia εφαρμογών, επιτέλους, αξιόλογες δυνατότητες gaming! Μία τυχαία επίσκεψη στα γραφεία του "μεγάλου αδελφού", "Computer Για Ολους", ήταν αρκετή για να αποκαλύψει το Cassiopeia E-200, το οποίο είχε σφετεριστεί ο Αλευρίτης, ο οποίος μάλιστα ήταν έτοιμος να το κρύψει μέσα στη βασιλόπιτα της εταιρείας, προφανώς σκεπτόμενος ότι εκεί δεν θα το έβρισκα ποτέ! Επειδή ο διάβολος, όμως, έχει πολλά ποδάρια (όπως και ο κάβουρας), τον έπιασα επ' αυτοφώρω! Αφού κονταροχτυπηθήκαμε αλύπητα (σαν χταπόδια - και αυτά έχουν πολλά πόδια) και αφού, φυσικά, με ευχαρίστησε, μου έδωσε το E-200 για να το περιποιηθώ δεόντως! Επειτα από μία σύντομη βόλτα στα ενδότερα του καθ' όλα εντυπωσιακού PocketPC 2002 και αφού περιηγήθηκα τις ομολογουμένως εντυπωσιακές multimedia δυνατότητες του μικρού θαύματος της Casio, έριξα μια ματιά στα προεγκατεστημένα παιχνίδια που διέθετε. Και ενώ περίμενα να δω κανένα φιδάκι ή άντε στην καλύτερη κανέναν ναρκαλιευτή, σαστισμένος, σαν αμούστακο παιδαρέλι, αντίκρισα μια πανδαισία χρωμάτων και τρισδιάστατων εφέ. Στο CD που συνοδεύει το E200 υπάρχουν δύο demo εκδόσεις παιχνιδιών, ένα shoot' em up, που θυμίζει έντονα το παλιό, αγαπημένο Space Harrier, και ένα αθλητικό παιχνίδι, που περιλαμβάνει ολυμπιακά αθλήματα. Αν και τα δύο αυτά παιχνίδια ήταν αρκετά για μια πρώτη γεύση, δεν ήταν παρά απλώς ορεκτικά τού τι θα ακολουθούσε. Υστερα από σύντομη αναζήτηση σε ένα δικτυακό ψαχτήρι, ανακάλυψα δεκάδες σελίδες που περιείχαν πληθώρα προγραμμάτων και demo παιχνιδιών για PocketPC. Οι τίτλοι που ξεχώρισαν δεν θα μπορούσαν παρά να είναι τα PocketQuake και Sim City, ενώ υπάρχουν και πολλά άλλα αξιόλογα παιχνίδια. Και αν αναρωτιέστε πώς ένας υπολογιστής που χωρά άνετα στην παλάμη του χεριού σας, μπορεί να τρέξει παιχνίδια, όπως το Quake, αρκεί να ρίξετε μια ματιά στα τεχνικά χαρακτηριστικά του E200. Ο επεξεργαστής της συσκευής είναι ένας StrongArm της Intel στα 206MHz. Τα

Στη συσκευασία υπάρχει το cradle, η ειδική συσκευή που αναλαμβάνει να συνδέσει τον υπολογιστή τσέπης με την USB θύρα του PC σας.



64MB μνήμης που ενσωματώνονται είναι υπεραρκετά για να σηκώσουν τρισδιάστατα games. Μην ξεχνάτε πως το Quake για home PCs δεν χρειαζόταν κάτι παραπάνω από Pentium 133 με 16MB μνήμη για να αποδώσει τα μέγιστα. Βεβαίως, αν θέλετε να χρησιμοποιήσετε το E200 για περισσότερα πράγματα εκτός από παιχνίδια, θα πρέπει να αποφασίσετε τι θα πρωτοβάλετε στη μνήμη του. Και αυτό γιατί το Cassiopeia E200 μπορεί άνετα να σας παρασύρει να το γεμίσετε, να το τιγκάρετε θα έλεγα, με MP3.

Βεβαίως, όλα τα προαναφερόμενα (καθώς και οποιοδήποτε άλλο πρόγραμμα) για να μεταφερθούν στο E200, χρειάζονται τη διαμεσολάβηση ενός υπολογιστή. Στη συσκευασία υπάρχει το cradle, η ειδική συσκευή που αναλαμβάνει να συνδέσει τον υπολογιστή τσέπης με τη USB θύρα της ντουλάπας ... ε, του PC σας ήθελα να πω. Μέχρι το πλυντήριό σας να αποκτήσει USB θύρα, θα συμβιβαστείτε μόνο στην άριστη συνεργασία (σλουρπ) PC με PDA που προσφέρει η Casio. Μπορείτε, αφού συνδεθούν, να κάνετε συγχρονισμό μεταξύ των δύο, σε πολλές εφαρμογές, όπως το Outlook. Με αυτό τον τρόπο μπορείτε να έχετε πάντα μαζί σας τον τηλεφωνικό κατάλογό σας, τα ραντεβού σας, τη λίστα με τα ψώνια του Σίντλερ και άλλα πολλά. Παρομοίως, μπορείτε να μεταφέρετε κάθε είδους αρχεία, όπως εικόνες, κείμενα, ακόμα και βίντεο μορφής MPEG. Μην ανησυχείτε, η οθόνη του E200 μπορεί να απεικονίσει μέχρι 65.536 χρώματα ταυτόχρονα, κάτι που μπορεί να διασφαλίσει μεγάλη ποιότητα.

Οσον αφορά στο σχεδιασμό της ίδιας της συσκευής, οι designers της Casio, εμπλουτίζοντας τη "συνταγή" της σειράς "E", κατόρθωσαν να δημιουργήσουν μια καλαίσθητη συσκευή. Στο μπροστά μέρος υπάρχουν τέσσερα πλήκτρα, τα οποία εξυπηρετούν στη συντόμευση λειτουργιών, και ανάμεσά τους υπάρχει το navigation key, ευρύτερα γνωστό στο χώρο των gamers ως gamepad (ο γνωστός σταυρός). Στα αριστερά υπάρχει μία έξοδος για ακουστικά και μία ροδέλα που χρησιμοποιείται στα μενού και στην αυξομείωση της έντασης του ήχου. Παρ' όλο που το E200 έχει ενσωματωμένο ηχείο, τα ακουστικά είναι απαραίτητα, αν θέλετε να απολαύσετε πλήρως την καλή απόδοση του MP3 player. Καθώς το λειτουργικό PocketPC που διαθέτει το E200 είναι της Microsoft, δεν θα μπορούσε να λείπει από τη συσκευή το κουμπί Reset. Η συσκευή δέχεται κάρτες μνήμης SD/MMC και Compact Flash Cards I / II. Ετσι, μπορείτε να πάρετε, για παράδειγμα, την κάρτα μνήμης μιας ψηφιακής φωτογραφικής μηχανής και να δείτε τις εικόνες στο PDA.

Τελικά, το Cassiopeia E200 μπορεί να θεωρηθεί ένας λιλιπούτειος, πλήρης υπολογιστής. Διαθέτει πληθώρα αξεσουάρ (μικροκάμερες, σύνδεση και παράλληλη λειτουργία με κινητά), ενώ παράλληλα έχει την προσωπικότητα που απαιτείται για να σας αδειάσει την τσέπη (εντάξει, η τιμή του είναι κομματάκι τσουχτερή, αλλά αυτή είναι η θυσία για κάθε hi-tech συσκευή, έτσι δεν είναι;). Χωρίστε, λοιπόν, με την κοπέλα σας, κόψτε τα ποτά και τις πρωινές τυρόπιτες, βάλτε τέλος στα περιττά έξοδα, και, τέλος πάντων, κάντε ό,τι χρειάζεται για να εξοικονομήσετε 647 ευρώ...

ΚΑΤΑΣΚΕΥΑΣΤΗΣ: Casio
ΔΙΑΘΕΣΗ: ΕΛΜΗ, Πατησίων 267, 112 54 Αθήνα, τηλ.: 010 2023475
ΤΙΜΗ: € 647 + ΦΠΑ

NINTENDO GAMECUBE

Ο κύβος ερρίφθη

Κάποτε τα παιδιά πήγαιναν στο σχολείο τους κουβαλώντας ένα περιποιημένο καλαθάκι που περιείχε το καθημερινό κολατσιό, κάποιο σάντουιτς, σοκολάτα ή και φρούτα, που αποτελούσαν το πρόγευμα του μικρού μαθητή. Σήμερα, μία άσχετη με τα τρόφιμα εταιρεία αποφάσισε να υιοθετήσει το concept του μικρού καλαθιού και να το κάνει "σκάφος" για την πιο... εφηβική κονσόλα νέας γενιάς!

Ο λόγος, φυσικά, για τον κύβο της Nintendo, ευρύτερα γνωστού και ως GameCube, ένα μικρό όσο και μαγικό σε μέγεθος κουτάκι, που αναμένεται να αντικαταστήσει με επιτυχία το επίσης επιτυχημένο Nintendo 64 στις αγορές των επιτραπέζιων κονσολών. Το πρώτο εντυπωσιακό χαρακτηριστικό του κύβου είναι το μικρό σχήμα του, τουλάχιστον σχετικά με το Xbox και το PlayStation 2, τα οποία είναι ελαφρώς χοντροκομμένα. Στο εσωτερικό της κονσόλας "χτυπά" ένας επεξεργαστής PowerPC 750CXe της IBM. Στον RISC επεξεργαστή, ειδικά για την περίπτωση του GameCube, έχει προστεθεί ένα σετ 40 εντολών SIMD προς ενίσχυση της FPU και, φυσικά, προς ενίσχυση των αποδόσεων στα παιχνίδια. Χρονισμένος στα 485 MHz (ταχύτητα διαύλου 162 MHz), ο επεξεργαστής ζεσταίνεται ελάχιστα και μοιάζει ικανός να "σηκώσει" αρκετό από το δημιουργούμενο υπολογιστικό βάρος στις πλάτες του. Στο πλευρό του έχει τον επεξεργαστή γραφικών FLIPPER, κατασκευασμένο από την εταιρεία ArtX, η οποία πρόσφατα πέρασε -μαζί με το σύνολο των τεχνολογιών της- υπό τη σκέπη της ATI. Εκτός από το ρόλο της "γραφικής δημιουργίας", το FLIPPER είναι εξίσου υπεύθυνο για τον ήχο του GameCube. Το πρότυπο περιβάλλοντος ήχου που χρησιμοποιείται από τη Nintendo είναι το ProLogic II, μία βελτιωμένη έκδοση του Dolby ProLogic. Το πρότυπο είναι συμβατό και μπορεί να αναπαραχθεί με τη χρήση στερεοφωνικού ή ProLogic ενισχυτή, αλλά η πλήρης απόδοση του ProLogic II δεν θα μπορεί να επιτευχθεί, καθώς δεν υποστηρίζεται ακόμα από τα περισσότερα home ηχητικά συστήματα και αποκωδικοποιητές. Στο κάτω μέρος της κονσόλας βρίσκονται καταπακτές που αποκαλύπτουν βύσματα επεκτάσεων. Εδώ είναι δυνατή η σύνδεση περιφερειακών συσκευών, όπως modems και σκληροί δίσκοι. Το GameCube δεν διαθέτει σκληρό δίσκο για την αποθήκευση πληροφοριών, αντίθετα κάνει χρήση των παραδοσιακών memory cards, οι οποίες έχουν χωρητικότητα 512KB ή 59 θέσεις μνήμης. Εντύπωση κάνει η υλοποίηση ενός μίνι DVD drive, το οποίο δέχεται ψηφιακά δισκάκια διαμέτρου 3 ιντσών (το ίδιο μέγεθος με τις δισκέτες του Amstrad!), που έχουν χωρητικότητα 1,5GB δεδομένων (αντίθετα με τα "μεγάλα" DVDs του Xbox, τα οποία χωρούν δεδομένα της τάξεως ακόμα και των 9GB). Αυτό άμεσα περιορίζει τη χρήση του GameCube μόνο στον τομέα του home gaming, καθώς δεν είναι δυνατή η χρήση κανονικών DVDs με την κονσόλα, οπότε δεν μπορεί να χρησιμοποιηθεί με κανέναν τρόπο ως DVD player, όπως συμβαίνει με το Xbox και το PlayStation 2. Ίσως το σημαντικότερο προσόν του GameCube είναι τα εκπληκτικής σχεδίασης και εργονομίας joypads που το συνοδεύουν. Το τμήμα Design της Nintendo έκανε εκπληκτική δουλειά, σχεδιάζοντας ίσως το κομψότερο pad από ό,τι έχουμε δει στις υπόλοιπες κονσόλες της αγοράς. Διαθέτει μοτέρ δονήσεων, όμως λόγω και του μεγέθους του χειριστηρίου, αυτές δεν είναι τόσο έντονες όσο στην περίπτωση του Xbox.



Ο εντυπωσιακός "κύβος" της Nintendo. Διακρίνονται οι 4 θύρες για joypads και η ανοιχτή καταπακτή.

Τα παιχνίδια του είναι χάρμα οφθαλμών! Ως κονσόλα, το GameCube αναδύει μεγαλύτερη "παιδικότητα" απ' ό,τι τα Xbox και PlayStation 2, και αυτό φαίνεται από το σχεδιασμό, μέχρι τα παιχνίδια του. Στο ύφος που μας έχει συνηθίσει η Nintendo, τα παιχνίδια της προορίζονται για τις ελαφρώς νεαρότερες ηλικίες, χωρίς, φυσικά, να λείπουν οι πιο "ώριμοι" τίτλοι. Είναι σχεδόν σίγουρο ότι στην κονσόλα της Nintendo θα δείτε τα πιο εντυπωσιακά platform και arcade games.



Κατασκευαστής: Nintendo
Διάθεση: Nortec Multimedia Α.Ε., Αλεξανδρουπόλεως 8, 144 51 Μεταμόρφωση, τηλ.: 010 2850681
Τιμή: € 250-260 για την κονσόλα και περίπου € 60 για κάθε παιχνίδι

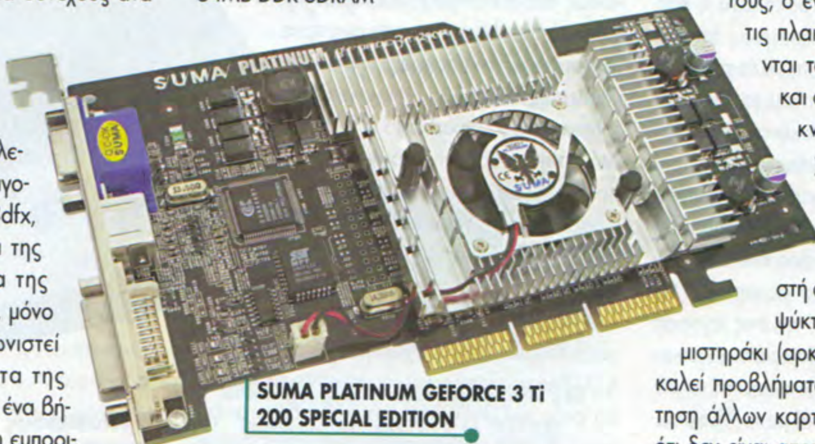
SUMA PLATINUM GEFORCE 3 Ti200

Απλή και... σπέσιαλ!

Από τις αρχές του 1998 η nVIDIA, ενισχύοντας τις γραμμές παραγωγής της, άρχισε μία προσπάθεια συνεχούς αναβάθμισης των προϊόντων της. Ως αποτέλεσμα, κατάφερε σε μόλις έναν χρόνο να αφήσει τον ανταγωνισμό μια γενιά πίσω, με αποτέλεσμα τη χρεοκοπία και την εξαγορά της πάλαι ποτέ κραταιάς 3dfx, τα τεχνολογικά επιτεύγματα της οποίας πέρασαν στα χέρια της nVIDIA. Από εκείνη τη στιγμή, μόνο η ATI καταφέρνει να ανταγωνιστεί επί ίσοις όροις τα προϊόντα της nVIDIA, αλλά πάντα μένοντας ένα βήμα πίσω. Σε αυτό συμβάλλει η εμπορική τακτική της nVIDIA, κατά την οποία, αντίθετα με την ATI αλλά και με την 3dfx, η εταιρεία δεν κατασκευάζει και δεν διαθέτει η ίδια τις κάρτες που ολοκληρώνονται γύρω από τους πυρήνες της, αλλά τις πουλά σε τρίτες εταιρείες, "πετώντας" πρακτικά σε αυτές τόσο το μπαλάκι της εμπορευματοποίησης όσο και αυτό της υλοποίησης. Ετσι, οι διάφορες εταιρείες κατασκευής καλούνται να αποφασίσουν για τη μνήμη που θα πλαισιώσει τον πυρήνα (επιλογή που, φυσικά, επηρεάζει τόσο το κόστος όσο και την απόδοση -συνήθως με αντιστρόφως ανάλογη σχέση), για το tweaking που μπορεί να εφαρμόσουν στον πυρήνα (κάποιος υπερχρονισμός που μπορεί να αποφέρει ταχύτερη απόδοση με τη χρησιμοποίηση γρηγορότερης μνήμης), καθώς και για την ψύξη και τα διαθέσιμα βύσματα (DVI, TV Out κ.λπ.).

Σε προηγούμενο τεύχος είχαμε κάνει μία εις βάθος παρουσίαση κάποιων σημαντικών υλοποιήσεων γύρω από τη νέα γενιά επεξεργαστών της nVIDIA, αλλά, φυσικά, οι νέες κυκλοφορίες δεν σταματούν να καταφθάνουν στην αγορά.

Μία από τις αναμενόμενες κάρτες, η οποία έλαμψε διά της απουσίας της στην 3σέλιδη παρουσίαση πριν από 2 τεύχη, ήταν η υλοποίηση της SUMA γύρω από το GeForce 3 Ti200. Σχετικά με τη μεγάλη έκδοση GeForce 3 Ti500, το Ti200 αποτελείται από πιο αργό πυρήνα στα 175MHz (αντί των 240MHz) και τα 64MB DDR SDRAM μνήμης που το συνοδεύουν στα 400MHz (αντί των 500MHz της Ti500). Ο χρόνος προσπέλασης της μνήμης τιμάται στα 4 νανοδευτερόλεπτα. Ως εταιρεία με παράδοση στο tweaking, η SUMA φρόντισε να κάνει τα ανάλογα πειράγματα στην κάρτα και να κυκλοφορήσει μία ειδική έκδοση, η οποία δεν πρωτοτυπεί ούτε εντυπωσιάζει σε τίτλο (όπως οι κάρτες της Gainward με τα "Powerpacks") και χρησιμοποιεί απλώς το συνοδευτικό "SE" (Special Edition) πίσω από το λογότυπο SUMA Platinum GeForce 3 Ti200. Η SE έχει ακριβώς τα ίδια χαρακτηριστικά με την απλή, εκτός του μικρότερου χρόνου προσπέλασης της μνήμης, ο οποίος τιμάται στα 3,6 νανοδευτερόλεπτα, και της ύπαρξης του υποδοχέα DVI για τη σύνδεση με flat οθόνη.

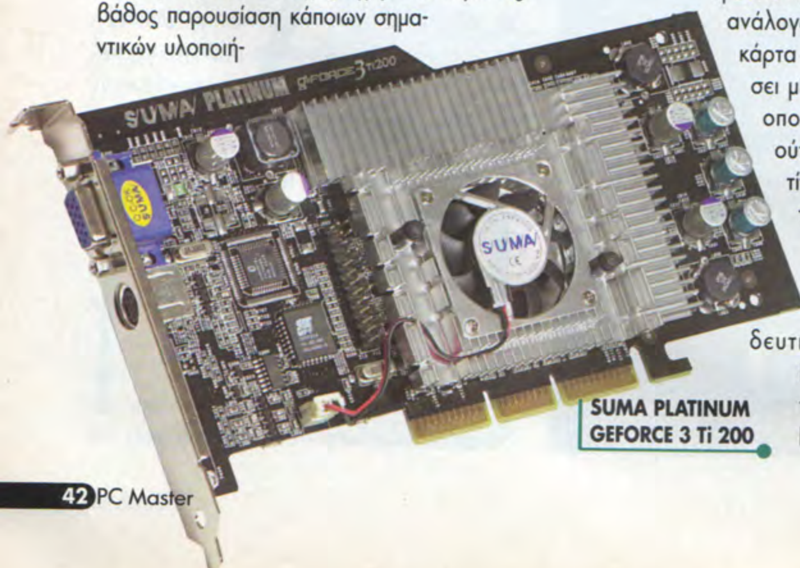


SUMA PLATINUM GEFORCE 3 Ti 200 SPECIAL EDITION

Η SUMA φρόντισε να εξοπλίσει την έκδοση SE με ταχύτερη μνήμη, η οποία μπορεί άνετα να υπερχρονιστεί στα επίπεδα της μνήμης μίας κάρτας Ti500.

Οι κάρτες της SUMA έρχονται συσκευασμένες σε διαφανή κουτιά, δημιουργώντας μία εντυπωσιακή πρώτη επαφή με τον αγοραστή. Βγάζοντας τις κάρτες από τη συσκευασία τους, ο εντυπωσιασμός συνεχίζεται με τις πλακέτες, στις οποίες υλοποιούνται τα chips γραφικών και μνήμης και όλα τα υπόλοιπα πηνία και πυκνωτάκια. Οι πλακέτες είναι χρώματος μαύρου, ενώ οι ψύκτρες είναι μονοκόμματες και φαρδιές, ώστε να καλύπτουν τον επεξεργαστή αλλά και τη μνήμη. Πάνω στην ψύκτρα υπάρχει το σύνηθες ανεμιστηράκι (αρκετά μικρό ώστε να μην προκαλεί προβλήματα στην παράπλευρη τοποθέτηση άλλων καρτών, χωρίς αυτό να σημαίνει ότι δεν είναι αποτελεσματικό), που αναλαμβάνει να ανανεώνει την ψύξη που εφαρμόζεται στον επεξεργαστή γραφικών. Ο επεξεργαστής γραφικών GeForce 3 Ti200 έχει χρονιστεί χαμηλότερα απ' ό,τι ο αντίστοιχος Ti500, κάνοντάς τον αρκετά ψυχρότερο και ιδανικότερο για υπερχρονισμό. Ετσι, λοιπόν, η SUMA φρόντισε να εξοπλίσει την έκδοση SE με ταχύτερη μνήμη, η οποία μπορεί άνετα να υπερχρονιστεί στα επίπεδα της μνήμης μίας κάρτας Ti500. Με αυτό τον τρόπο, αλλά και με υπερχρονισμό του πυρήνα, μπορείτε άνετα να υπερχρονίσετε τη SUMA Platinum Ti200 SE σε επίπεδα που πλησιάζουν σε απόδοση αυτά της Ti500. Δεν συμβαίνει, όμως, το ίδιο και με την απλή SUMA Platinum Ti200, καθώς η μνήμη της δεν είναι αρκετά γρήγορη ώστε να υπερχρονισθεί σημαντικά, με αποτέλεσμα η απόδοση της κάρτας να κυμαίνεται στα φυσιολογικά πλαίσια μιας μέσης Ti200 (όπως είναι οι αντίστοιχες κάρτες της Hercules και της Gainward).

Οι δύο προτάσεις της SUMA είναι αξιόλογες, με τη SE να ξεχωρίζει, φυσικά, λόγω του ότι απευθύνεται σε ενθουσιώδες κοινό που θέλει κάτι παραπάνω από μία απλή Ti200, χωρίς όμως να θέλει να ξοδέψει πολύ περισσότερα χρήματα.



SUMA PLATINUM GEFORCE 3 Ti 200

ΔΙΑΘΕΣΗ: Polygon ΕΠΕ, τηλ.: 010 8211454
ΤΙΜΗ: Ti200: € 240,35 + ΦΠΑ
Ti200 SE: € 308,14 + ΦΠΑ



Ποιος γιορτάζει τα 150 του τον επόμενο μήνα;

ΑΠΟΣΤΟΛΗ ΣΤΟ ΗΛΙΑΚΟ ΣΥΣΤΗΜΑ

Ταξίδια στο Διάστημα με το διαστημόπλοιο PC!

Γνωρίζατε ότι η σεληνάκατος δεν είναι το μηχάνημα που χρησιμοποιεί η νοικοκυρά για να κόβει το σέλινο που θα χρησιμοποιηθεί για το φαγητό; Εγώ, πάντως, το έμαθα μόλις πριν από λίγα λεπτά, όταν έτρεξα τον νέο εκπαιδευτικό τίτλο της Tessera Multimedia. Το "Αποστολή στο Ηλιακό Σύστημα" είναι ένας εκπαιδευτικός τίτλος που θα σας ταξιδέψει στους πλανήτες του ηλιακού συστήματος και θα σας δώσει κάποιες πληροφορίες αλλά και φωτογραφικό υλικό για τον καθένα από αυτούς. Το πρόγραμμα απευθύνεται στις μικρότερες ηλικίες, χωρίς αυτό να σημαίνει ότι δεν μπορεί να είναι ενδιαφέρον και για μεγαλύτερους (ειδικά αν αυτοί πιστεύουν ακόμα ότι το φεγγάρι είναι φτιαγμένο από τυρί ή ότι έχει πέσει στο βυθό της λίμνης).



Λειτουργικό interface και όμορφα γραφικά. Τι άλλο να ζητήσουμε;

Αρχικά, είναι θετικό το ότι η εφαρμογή τρέχει απευθείας από το CD, χωρίς να χρειάζεται προεγκατάστασή της. Αυτό εξοικονομεί χώρο στο δίσκο, αλλά ταυτόχρονα μπορεί να σημαίνει και κάποιες καθυστερήσεις στο scrolling του πεδίου με τους πλανήτες, όταν το CD-ROM διαβάζει. Φυσικά, αυτό δεν είναι ιδιαίτερο πρόβλημα, καθώς είναι απλώς θέμα ελάχιστων δευτερολέπτων να εξομαλυνθούν τα πάντα. Με το που θα εμφανιστεί το γραφικό interface της εφαρμογής, πολλοί από εσάς θα ξανακοιτάξετε τη συσκευασία για να βεβαιωθείτε πως όντως πρόκειται για ελληνική παραγωγή. Το περιβάλλον είναι σχεδιασμένο επαγγελματικά, κάνοντας χρήση τεχνολογιών DirectX. Το ταξίδι σας ξεκινάει σε ένα εικονικό πλανητάριο, όπου με το ποντίκι αλλάζετε την οπτική γωνία σας, επικεντρώνοντας το ενδιαφέρον σας στον πλανήτη της προτίμησής σας. Οι πλανήτες είναι σχεδιασμένοι με textured 3D γραφικά και κάνοντας κλικ σε κάποιον από αυτούς, μεταφέρεστε στην οθόνη με τις πληροφορίες που τον αφορούν. Οι τονισμένες λέξεις στο κείμενο παραπέμπουν σε επεξηγηματικές εικόνες και ερμηνείες. Κάτω αριστερά θα βρείτε ένα κουμπί που ενσωματώνει την πλειονότητα της λειτουργικότητας του προγράμματος. Με ένα πάτημά του προκύπτει το βοηθητικό μενού που στεγάζει βίντεο, ήχο, παιχνίδια, σχετικά links στο Internet και... τιμές εισιτηρίων για άλλους πλανήτες. Το οπτικό υλικό (φωτογραφίες-βίντεο) έχει χορηγηθεί από τη NASA, το Hubble Space Telescope Science Institute και άλλους ερευνητικούς φορείς. Ολα τα σχετικά κείμενα συνοδεύονται από το εικονίδιο του εκτυπωτή, ώστε να είναι άμεση και εύκολη η εκτύπωσή τους. Στο κεντρικό μενού και κάτω από τον τίτλο "Δραστηριότητες" θα βρείτε παιχνίδια και μετατροπείς βάρους και ηλικίας. Μα τι διαβάσατε, τώρα; Μετατρέπονται το βάρος και η ηλικία; Και όμως, ναι! Αρκεί να μεταφερθείτε σε οποιονδήποτε άλλο πλανήτη με διαφορετική επιτάχυνση της βαρύτητας, για να δείτε το βάρος σας να πολλαπλασιάζεται ή να υποπολλαπλασιάζεται. Προφανώς επειδή δεν έχετε πρόσβαση σε άλλους πλανήτες και τα μαθήματα φυσικής δεν χωράνε σε μία σελίδα, μπορείτε απλώς να περιπλανηθείτε στις γνώσεις που προσφέρει το CD-ROM. Αλλωστε, όλοι θα σας ζήλευαν αν ξέρατε πόσα κιλά θα ζυγίζατε στον πλανήτη Κρόνο.



Την παρουσίαση κάθε πλανήτη συνοδεύει και ένα σχετικό παιχνίδι, το οποίο διαφέρει σε στυλ από πλανήτη σε πλανήτη. Ετσι, θα βρείτε κρυπτόλεξα, παζλ αλλά και άλλα παιχνίδια γνώσεων. Πάνω αριστερά ένα δεύτερο κουμπί ανασύρει το μενού με τις βασικές λειτουργίες και ρυθμίσεις του προγράμματος.

Η ηχητική επένδυση του "Αποστολή στο Ηλιακό Σύστημα" συμπεριλαμβάνει 10 κομμάτια κλασικής μουσικής, ένα για κάθε πλανήτη του ηλιακού συστήματος. Υπάρχουν, επίσης, αρκετά ηχητικά εφέ, αν και το επαναλαμβανόμενο μουσικό θέμα σε κάθε ενότητα ενδέχεται να κουράσει όσους δεν έχουν εντρυφήσει στις αξίες του Mozart και του Beethoven (όχι, το soundtrack δεν περιλαμβάνει Motorhead).

Τελικά, το πρόγραμμα μας άφησε σε γενικές γραμμές ικανοποιημένους και πιστεύω ότι το ίδιο θα ισχύει και για όσους το αγοράσετε, καθώς διαθέτει όλα όσα θα ζητούσε κάποιος από έναν multimedia τίτλο: όμορφα γραφικά, έξυπνο λειτουργικό περιβάλλον, αμεσότητα και ευκολία στη χρήση.

Κατασκευαστής: Tessera Multimedia
Απαιτήσεις: Pentium 200, Windows 98, Me, 2000, XP, 32MB RAM
Διάθεση: Tessera Multimedia, Σκιάθου 26 & Παπαβάκη, 542 48 Θεσσαλονίκη, τηλ.: 0310 329651
Τιμή: € 26,38 με ΦΠΑ

...MAINBOARD

Η ραχοκοκκαλιά του συστήματος

Η mainboard αποτελεί τη βάση κάθε υπολογιστικής σύνθεσης, μια και αναλαμβάνει να φιλοξενήσει αλλά και να συνδυάσει όλα τα υπόλοιπα υποσυστήματα. Ως εκ τούτου, η απόδοσή της αποτελεί βαρόμετρο για τις συνολικές επιδόσεις του συστήματος και η επιλογή της απαιτεί ιδιαίτερη προσοχή.

του Γιάννη Καλοσκάμπη
cv97056@central.ntua.gr

ΒΑΣΙΚΑ ΜΕΡΗ ΜΙΑΣ MAINBOARD

Chipset: Η παρουσίαση θα ξεκινήσει, βέβαια, με το τμήμα που φέρει την ευθύνη για την αρμονική συνύπαρξη όλων των συσκευών που βρίσκονται συνδεδεμένες στη mainboard. Πρόκειται, στην ουσία, για έναν κόμβο ανταλλαγής δεδομένων, γι' αυτό είναι προφανές, ότι η ταχύτητα και η αποτελεσματικότητά του καθορίζουν σε μεγάλο βαθμό τις συνολικές επιδόσεις του υπολογιστή. Τα σύγχρονα chipsets αποτελούνται από δύο chips:

Northbridge: Είναι το chip που συνδέει τον επεξεργαστή με τη μνήμη του συστήματος και την κάρτα γραφικών. Ο σχεδιασμός του έχει σημαντικό αντίκτυπο στον προσανατολισμό της mainboard, μια και επιβάλλει τον τύπο της μνήμης που θα χρησιμοποιηθεί (RDRAM, SDRAM ή DDR SDRAM).

Southbridge: Επικοινωνεί με το Northbridge είτε μέσω ειδικού διαύλου, ο οποίος ασχολείται αποκλειστικά με τη σύνδεση των chips, είτε μέσω του κλασικού PCI Bus, και ευθύνεται για την ένταξη των καρτών τύπου PCI στο σύστημα, ενώ διαθέτει θύρες επέκτασης (USB, παράλληλες, σειριακές...), ενσωματωμένους IDE controllers και Floppy, καθώς και σύστημα ενεργειακής διαχείρισης. Εδώ θα βρείτε και τους controllers ήχου και δικτύου, που ενσωματώνουν κάποια μοντέλα.

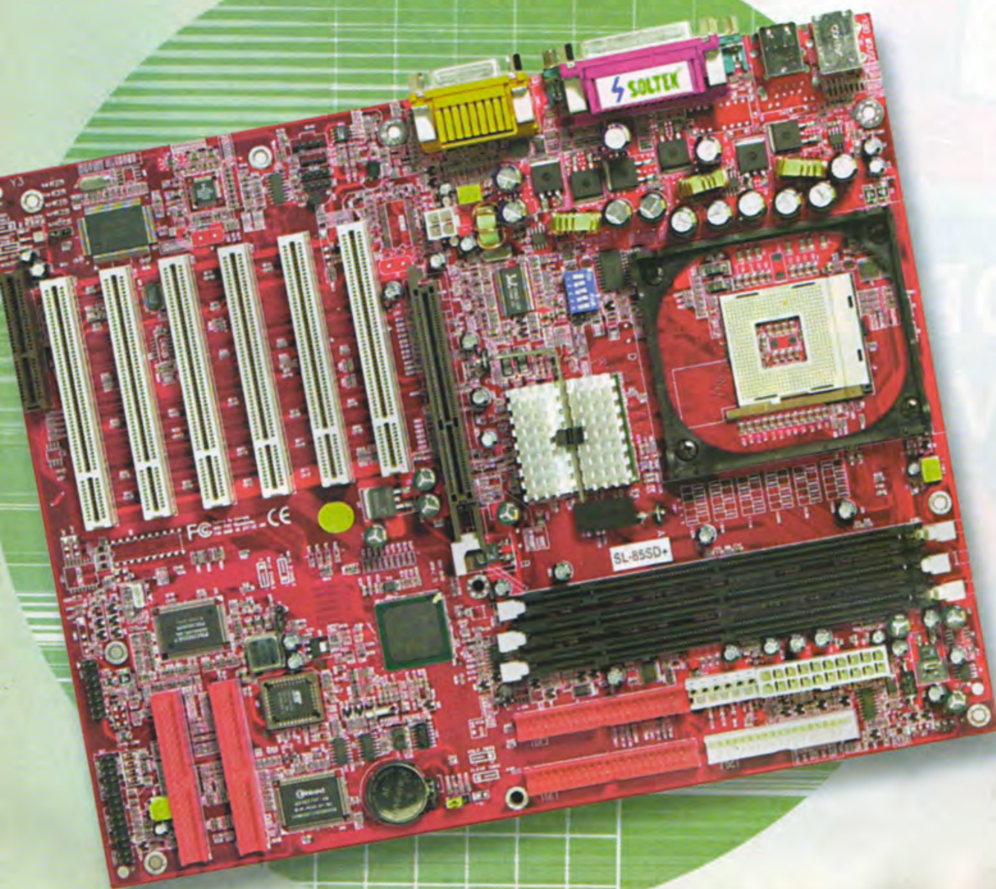
Από τα προαναφερόμενα, ο αναγνώστης αντιλαμβάνεται ότι οι mainboards που διαθέτουν το ίδιο chipset προσφέρουν παρόμοιες επιδόσεις και οι όποιες διαφορές μεταξύ τους εντοπίζονται κυρίως στον προσφερόμενο εξοπλισμό, στην ποιότητα κατασκευής και στην τιμή. Πρέπει να τονίσουμε, βέβαια, ότι οι mainboards δεν αξιοποιούν πάντα όλα τα χαρακτηριστικά του chipset.

BIOS (Basic Input/Output System): Το γνωστό BIOS δεν είναι τίποτε άλλο από ένα πρόγραμμα εγκατεστημένο σε μνήμη τύπου flash πάνω στη mainboard. Πρόκειται για έναν "διαμεσολαβητή" μεταξύ του μηχανικού μέρους του υπολογιστή και του λειτουργικού συστήματος.

Jumpers & Dip Switches: Διακόπτες που επιτρέπουν τη ρύθμιση των παραμέτρων λειτουργίας (συχνότητες, τάσεις) των υποσυστημάτων. Μέχρι πρότινος, η αλλαγή του FSB (Front Side Bus, δίαυλος επικοινωνίας μεταξύ επεξεργαστή και συστήματος) και του πολλαπλασιαστή του επεξεργαστή γινόταν μέσω Dip Switches. Στις σύγχρονες mainboards, όμως, οι ρυθμίσεις αυτές γίνονται μέσω του BIOS.

PCI Slots: Υποδοχές που αναλαμβάνουν τη σύνδεση διάφορων υποσυστημάτων με τον υπολογιστή μέσω του διαύλου επικοινωνίας PCI.

AGP Slot: Οι κάρτες γραφικών τοποθετούνταν παλαιότερα σε υποδοχές PCI. Ωστόσο, η διαρκώς αυξανόμενη απαιτούμενη ταχύτητα διαμεταγωγής δεδομένων στις εφαρμογές γραφικών οδήγησε στη δημιουργία του προτύπου AGP. Ο εν λόγω δίαυλος λειτουργεί σε συχνότητα διπλάσια από την αντίστοιχη του PCI, ενώ προσφέρει απευθείας πρόσβαση στην κύρια μνήμη του συστήματος. Η υποδοχή AGP Pro, που περιλαμβάνουν ορισμένες mainboards, παρέχει στην κάρτα γραφικών αυξημένη ποσότητα ηλεκτρικής ισχύος, αν αυτή το απαιτεί.

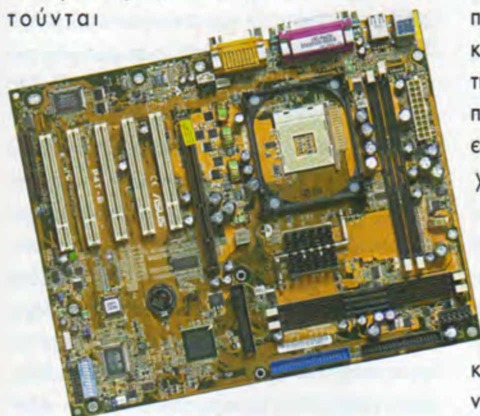


Προφανώς, στη mainboard συναντάμε αρκετές ακόμα υποδοχές, στις οποίες δεν θα

αναφερθούμε διότι, είτε ο ρόλος τους είναι προφανής στον απλό χρήστη (USB, υποδοχές μνήμης, controller σκληρού δίσκου) είτε η παρουσία τους περνά απαρατήρητη - προς το παρόν, τουλάχιστον - στα σύγχρονα υπολογιστικά συστήματα (θύρες AMR, CNR).

CHIPSETS ΓΙΑ PENTIUM 4

Intel 850: Το i850 της Intel αποτελεί μονόδρομο για το χρήστη που φιλοδοξεί να πλαισιώσει τον Pentium 4 με μνήμη Rambus. Υποστηρίζονται όλες οι παραλλαγές του δημοφιλούς τύπου μνήμης (PC600, PC700, PC800 και οι αντίστοιχες Dual Channel), ενώ η μέγιστη ποσότητα RAM που μπορεί να εγκατασταθεί ανέρχεται στα 2.048MB. Η συχνότητα λειτουργίας της μνήμης εντοπίζεται στα 400MHz, ενώ ο δίαυλος επικοινωνίας μεταξύ επεξεργαστή και συστήματος μπορεί να χρονιστεί στα 100 ή τα 133MHz. Το chipset συνεργάζεται τόσο με τους P4, που τοποθετούνται


ASUS P4T-E

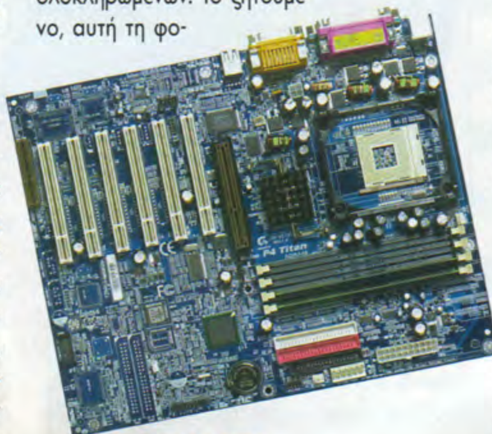
στο Socket 478 όσο και με εκείνους που χρησιμοποιούν το Socket 423, εξασφαλίζοντας συμβατότητα με όλα τα μοντέλα της αγοράς. Οι mainboards που ενσωματώνουν το i850 φέρουν μέχρι 6 θύρες PCI, ενώ ο μέγιστος αριθμός των εισόδων USB είναι 4. Φυσικά, το ολοκληρωμένο περιλαμβάνει το codec AC 97 για την υποτυπώδη αναπαραγωγή του ήχου.

Το μοντέλο GA - 8ITX της Gigabyte αποτελεί μία αξιοπρόσεκτη υλοποίηση του i850, η οποία διατίθεται σε προσιτή τιμή (€202). Χρησιμοποιεί το Socket 478 για την επικοινωνία με τον επεξεργαστή, ενώ διαθέτει 4 υποδοχές μνήμης και έξι θύρες PCI. Η mainboard NT70-5A της DFI, από την άλλη πλευρά, μπορεί να κοστίζει κάτι παραπάνω (€232), αλλά διαθέτει ενσωματωμένη κάρτα δικτύου, καθώς και RAID controller, ο οποίος επιτρέπει την ταυτόχρονη σύνδεση στη mainboard 8 συσκευών IDE. Μειονέκτημα της συσκευής αποτελεί η ύπαρξη της υποδοχής Socket 423, η οποία δεν μπορεί να δεχτεί τους καινούριους Pentium 4 Northwood, που τοποθετούνται σε Socket 478. Βέβαια, ο υποψήφιος αγοραστής που αναζητά κορυφαία ποιότητα κατασκευής θα στραφεί προς την κατεύθυνση του μοντέλου P4T-E της Asus. Πρόκειται για μία ιδιαίτερα αξιόπιστη mainboard, που απευθύνεται στους απαιτητικούς χρήστες, οι οποίοι είναι διατεθειμένοι να ξοδέψουν €260 για να την αποκτήσουν. Ενσωματώνει Socket 478, ενώ διαθέτει υποδοχή AGP Pro, 6 θέσεις για συσκευές PCI και 4 για USB.

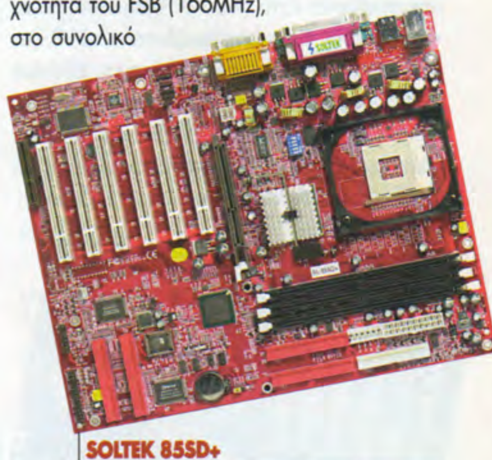
Intel 845: Οπως είδαμε στην προηγούμενη ενότητα, ο συνδυασμός i850 - RDRAM, αν και εγγυάται κορυφαίες επιδόσεις, εκτινάσσει το κόστος του συστήματος σε αρκετά υψηλά επίπεδα. Στην προσπάθειά της να φέρει τον P4 πιο κοντά στο οικονομικό βεληνεκές του μέσου χρήστη, η Intel παρουσίασε το i845, το οποίο εξασφαλίζει τη συνεργασία του κορυφαίου επεξεργαστή της κραταιάς εταιρείας με την πάμφθηνη SDRAM. Τούτο συνεπάγεται, προφανώς, ταπείνωση των επιδόσεων, αλλά και σημαντική μείωση του συνολικού κόστους της πλατφόρμας. Επιπλέον, το i845 διαφοροποιείται από το i850 στο συνολικό αριθμό των εισόδων USB, αλλά και στη μέγιστη συχνότητα χρονισμού του FSB (180MHz).

Οι χρήστες που επιμένουν να δοκιμάσουν τον "ανίερο" συνδυασμό P4 και SDRAM, έχουν στη διάθεσή τους αρκετές επιλογές. Ωστόσο, μόνο το μοντέλο 85SD+ της Soltek δείχνει να ξεπερνά τη μετριότητα, κυρίως λόγω του εξοπλισμού που ενσωματώνει. Συγκεκριμένα, η εν λόγω mainboard διαθέτει RAID controller και αξιόλογο υποσύστημα ήχου, που βασίζεται σε επεξεργαστή της Creative. Κοστίζει €207, ποσό που θεωρείται λογικό με βάση τα προσφερόμενα χαρακτηριστικά.

Intel 845D: Πρόκειται για το τελευταίο τεχνολογικό επίτευγμα της Intel στο χώρο των ολοκληρωμένων. Το ζητούμενο, αυτή τη φο-


GIGABYTE GA-8ITX

ρά, είναι ο συνδυασμός του P4 με τη μνήμη DDR SDRAM, ο οποίος επιτυγχάνει σαφώς ανώτερες επιδόσεις από το "αταίριαστο ζεύγος" P4 και SDRAM, ενώ διατηρεί το κόστος του συστήματος σε λογικά επίπεδα. Οι σημαντικότερες διαφορές του i845D σε σχέση με το απλό i845 συνοψίζονται στη μέγιστη συχνότητα του FSB (166MHz), στο συνολικό

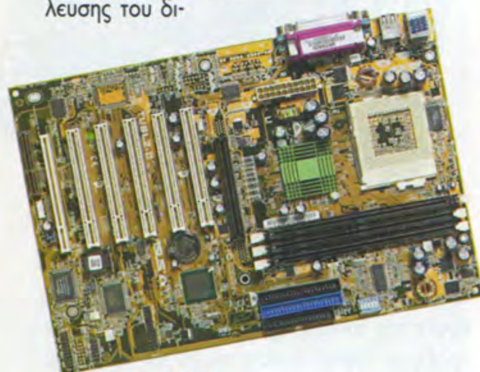

SOLTEK 85SD+

αριθμό των εισόδων USB (4), ενώ και οι υποδοχές της μνήμης έχουν μειωθεί σε 3. Στην πράξη το chipset αποδεικνύεται πιο αργό από τον ανταγωνισμό και η ενδεχόμενη εμπορική επιτυχία του θα οφείλεται κατά κύριο λόγο στο όνομα της κατασκευάστριάς του.

VIA P4X266A: Το πρώτο chipset, που εξασφάλιζε τη συνύπαρξη του P4 με τη μνήμη τύπου DDR SDRAM (P4X266), στάθηκε η αιτία για ακόμα μία διαμάχη των Intel και VIA, η οποία, αυτή τη φορά, δεν είχε ως τόπο διεξαγωγής το στίβο των επιδόσεων αλλά τα... δικαστήρια! Εξι μήνες αργότερα, τον περασμένο Δεκέμβριο, η VIA παρουσίασε την ανανεωμένη έκδοση του ολοκληρωμένου, η οποία δεν περιλαμβάνει ουσιαστικές αλλαγές στην αρχιτεκτονική του chipset, αλλά παρέχει υποστήριξη στα νέα πρότυπα επικοινωνίας USB 2.0 και Ultra - ATA 133. Η συχνότητα του FSB είναι δυνατόν να αγγίξει τα 180MHz και η μέγιστη ποσότητα μνήμης που μπορεί να εγκατασταθεί σε μία mainboard με το P4X266A ανέρχεται στα 3.072MB (σε 3 υποδοχές). Οι είσοδοι USB που εντοπίζονται είναι 6, ενώ τα υποσυστήματα που είναι δυνατόν να συνδεθούν στο σύστημα μέσω του διαύλου PCI είναι επίσης 6.

Παρά τις απειλές τις Intel, αρκετές εταιρείες πήραν το ρίσκο να κυκλοφορήσουν mainboards βασισμένες στο P4X266A. Ανάμεσα στα αμφιλεγόμενα αυτά προϊόντα (από νομικής και μόνο άποψης), ξεχωρίζει η υλοποίηση της Winmax, με την κωδική ονομασία P4X2A-AV. Η επεκτασιμότητα που παρέχει κρίνεται ικανοποιητική (3 DIMMS μνήμης, 6 υποδοχές PCI, 2 USB) και διατίθεται σε ιδιαίτερα προσιτή τιμή (€162).

SiS 645: Το συγκεκριμένο chipset της SiS αποτελεί ίσως την καλύτερη λύση για το χρήστη που επιθυμεί να συνδυάσει τον Pentium 4 με μνήμη DDR SDRAM, μια και είναι το μόνο που υποστηρίζει τον τύπο DDR PC2700, ο οποίος επιτυγχάνει ρυθμό μεταφοράς δεδομένων 2,65GB/sec. Αξίζει να σημειωθεί ότι είναι αμφίβολο κατά πόσο ο Pentium 4 μπορεί να αξιοποιήσει το bandwidth των 3,2GB/sec που προσφέρει η διπλοκάναλη RDRAM PC800, γεγονός που αυξάνει κατακόρυφα τον δείκτη απόδοσης/τιμή των συστημάτων που περιλαμβάνουν το SiS 645. Επιπλέον, η SiS διαθέτει άδεια εκμετάλλευσης του διαύλου του Pentium 4, συνεπώς δεν αντιμετωπίζει τα νομικά προβλήματα που οδήγησαν τη VIA στο ειδώλιο του κατηγορημένου.


ASUS TUSL2-C

Η MSI παρουσίασε πρόσφατα το μοντέλο 645-Ultra, το οποίο ενσωματώνει, προφανώς, το SiS 645 και συνδυάζει άριστες επιδόσεις με λειτουργικότητα και αξιοπιστία. Διαθέτει 3 υποδοχές για μνήμη DDR SDRAM, οι οποίες είναι πλήρως συμβατές με τον τύπο DDR PC2700, χαρακτηριστικό που διαθέτουν, άλλωστε, όλες οι mainboards της ενότητας. Οι 6 θύρες PCI που παρέχονται, μαζί με τις 4 USB, αναμένεται να καλύψουν τις επεκτατικές τάσεις του χρήστη. Στα €155, η mainboard της MSI αποτελεί άριστη αγορά. Με €35 επιπλέον, ο υποψήφιος αγοραστής μπορεί να προμηθευτεί το μοντέλο P4S333 της Asus. Η κορυφαία ποιότητα κατασκευής, σήμα κατατεθέν της δημοφιλέστερης κατασκευάστριας mainboards στον κόσμο, αναμένεται να αποζημιώσει το χρήστη που θα δεχτεί να καταβάλει το σχετικά υψηλό αντίτιμο. Και οι δύο mainboards διαθέτουν Socket 478.

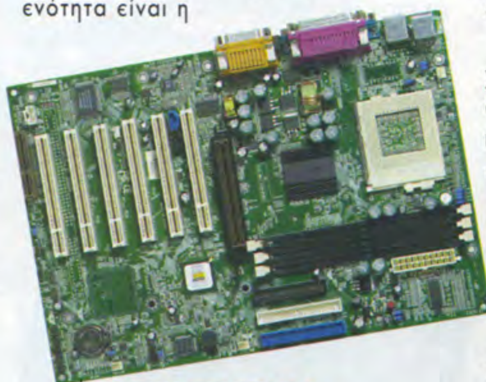
ΓΙΑ PENTIUM III/CELERON

Intel 815EP: Η έλευση του P-III με πυρήνα Tualatin συνοδεύτηκε από την είσοδο στην αγορά καινούριων ολοκληρωμένων, τα οποία παρέχουν υποστήριξη στο νέο επεξεργαστή. Το i815EP είναι ο διάδοχος του επιτυχημένου εμπορικά i815 και, αν και τα χαρακτηριστικά που προσφέρει δεν εντυπωσιάζουν, δεν παύει να αποτελεί μία δοκιμασμένη και σταθερότατη πλατφόρμα. Σημαντικό μειονέκτημα του chipset αποτελεί η μέγιστη ποσότητα μνήμης που μπορεί να διαχειριστεί, η οποία δεν υπερβαίνει τα 512MB (SDRAM). Οι 2 είσοδοι USB και οι 6 θύρες PCI που παρέχονται παρέχουν τυπική επεκτασιμότητα, ενώ η αναπαραγωγή του ήχου μπορεί να γίνει μέσω του codec AC 97.

Είναι αρκετά σημαντικό να προσέξουμε, προτού καταλήξουμε στη mainboard που θα επιλέξουμε, την ακριβή ονομασία του chip που στελεχώνει το NorthBridge του ολοκληρωμένου. Το απλό 815EP δεν είναι σε θέση να αντεπεξέλθει στις απαιτήσεις του Tualatin. Το 815EP B-Stepping, από την άλλη πλευρά, είναι ικανό να δώσει στο chipset την επιθυμητή συμβατότητα με τον καινούριο P-III. Μία ικανοποιητική πρόταση στη συγκεκριμένη κατηγορία αποτελεί η mainboard SynactiX 5EP V2.0 της QDI (€124), ενώ, για τους χρήστες που έχουν μεγαλύτερες απαιτήσεις, υπάρχει το μοντέλο TUSL2-C της Asus (€152).

VIA Apollo Pro 133T: Ο ανταγωνισμός μεταξύ των Via και Intel καλά κρατεί! Στην προκειμένη περίπτωση, το 133T (το "T" υποδηλώνει τη συμβατότητα με τον Tualatin) προσφέρει οριακά χαμηλότερες επιδόσεις σε σχέση με το 815EP, όμως υπερτερεί στον τομέα των συνοδευτικών χαρακτηριστικών. Συγκεκριμένα, η ποσότητα της μέγιστης υποστηριζόμενη μνήμης φτάνει τα 1,5GB (SDRAM), ενώ παρέχονται 4 είσοδοι USB.

Το ζητούμενο στην παρούσα ενότητα είναι η εύρεση μιας mainboard με ικανοποιητική σχέση απόδοσης/τιμή. Το μοντέλο Advance 10T-A της QDI, που χρησιμοποιήσαμε στην "οικονομική" σύνθεση του προηγούμενου τεύχους, διαθέτει επαρκή χαρακτηριστικά, ενώ διατίθεται σε εξαιρετικά χαμηλή τιμή (€94). Στο ίδιο ακριβώς μήκος κύματος κινείται και η mainboard 694T Pro της MSI, η οποία, πάντως, κοστίζει λίγο ακριβότερα (€114).


QDI SYNACTIX 5EP V2.0

VIA Apollo Pro 266T: Το εν λόγω ολοκληρωμένο φιλοδοξεί να αποτελέσει το διάδοχο του - τεχνολογικά παρωχημένου, πλέον - 266. Το μεγαλύτερο πλεονέκτημα του chipset είναι η συνεργασία του με τη μνήμη τύπου DDR SDRAM (υποστηρίζεται και η απλή SDRAM), γεγονός που το καθιστά εξαιρετική επιλογή για το χρήστη που επιθυμεί ένα "δυναμικό" σύστημα, με αρκετά καλές προοπτικές αναβάθμισης, δομημένο γύρω από τον P-III(T) ή τον Celeron. Παράλληλα, η ύπαρξη 6 εισόδων USB και η δυνατότητα διαχείρισης μέχρι 6 υποσυστημάτων PCI, δίνουν στο chipset έναν αρκετά καλό δείκτη επεκτασιμότητας.

ΓΙΑ ATHLON/DURON

VIA Apollo KT266A: Το εν λόγω chipset αποτελεί την εξέλιξη του παλαιότερου KT266, το οποίο, αν και θεωρήθηκε ως μία σταθερή και αξιόπιστη πλατφόρμα, ήταν σαφώς πιο αργό από τον ανταγωνισμό (AMD 760). Το KT266A, ωστόσο, ενσωματώνει μία σειρά αλλαγών στο Northbridge, οι οποίες επιτυγχάνουν τη βελτίωση του τρόπου διαχείρισης της μνήμης του συστήματος και οδηγούν τη Via εκ του ασφαλούς στην κορυφή των επιδόσεων. Η μέγιστη ποσότητα μνήμης που δέχεται το chipset ανέρχεται στα 4096MB και μπορεί να είναι SDRAM ή DDR SDRAM (αν και δεν έχω δει mainboard με το KT266 που να δέχεται τον πρώτο τύπο). Το FSB μπορεί να λειτουργήσει στα 200 ή τα 266MHz και, προφανώς, παρέχεται υποστήριξη στα πρότυπα AGP 1x/2x/4x. Στο Southbridge υπάρχει, τέλος, το codec AC 97, για την αναπαραγωγή του ήχου.

Η Abit είναι μία εταιρεία με παράδοση στο χώρο των mainboards. Τα μοντέλα της συνδυάζουν κορυφαίο εξοπλισμό με εξαιρετική ποιότητα κατασκευής, ενώ προσφέρουν ευρύ πεδίο δράσης στους θιασώτες του overclocking. Το μοντέλο KR-7A αποτελεί μία αξιόπιστη συσκευή, που εγγυάται σταθερότητα, ακόμα και κάτω από τις αντίξοες συνθήκες του υπερχρονισμού. Διαθέτει 4 υποδοχές μνήμης, στις οποίες ο χρήστης μπορεί να τοποθετήσει μέχρι 4096MB DDR SDRAM (PC1600 ή PC2100). Η επεκτασιμότητα κινείται σε ικανοποιητικά επίπεδα, καθώς η mainboard παρέχει 5 υποδοχές PCI και 4 εισόδους USB, ενώ ο IDE controller το ολοκαίνουριο πρωτόκολλο Ultra-ATA 133. Η τιμή του μοντέλου ανέρχεται στα €175. Δίνοντας €30 επιπλέον, μπορείτε να προμηθευτείτε την ειδική έκδοση της mainboard, που περιλαμβάνει RAID controller.

Η mainboard KuDoZ 7 της QDI συνιστά μία

οικονομικά συμφέρουσα πρόταση, η οποία μπορεί κάλλιστα να αποτελέσει βάση οποιουδήποτε συστήματος. Παρ' όλο που οι δυνατότητες υπερχρονισμού που παρέχει δεν θα ικανοποιήσουν τον ριψοκίνδυνο χρήστη, παρουσιάζει αξιοσημείωτη σταθερότητα και επαρκή περιθώρια επέκτασης. Στα €145 αποτελεί τη φθηνότερη mainboard της κατηγορίας της, διατηρώντας, παράλληλα, μία αξιοπρεπέστατη θέση στον πίνακα των επιδόσεων. Η SL-75DRV2 της Soltek κοστίζει λίγο ακριβότερα (155€), όμως αποτελεί άριστη επιλογή για τους οπαδούς του ευγενούς αθλήματος του overclocking. Συγκεκριμένα, η mainboard δίνει στο χρήστη σχεδόν απόλυτη ελευθερία επέμβασης στις παραμέτρους του συστήματος, ενώ η σταθερότητα που επιδεικνύει εξασφαλίζει την ομαλή λειτουργία του υπολογιστή. Η λίστα με τις προτάσεις μας για την κατηγορία των mainboards που ολοκληρώνουν το KT266A ολοκληρώνεται, φυσικά, με το μοντέλο KT266 Pro2 RU της MSI, το οποίο διακρίνεται, όπως γράψαμε και στο προηγούμενο τεύχος, για τον πλούσιο εξοπλισμό του (USB 2.0, RAID controller).

nVIDIA nForce: Η πασίγνωστη κατασκευάστρια επιταχυντών 3D δοκιμάζει την τύχη της στη δύσκολη αγορά των mainboards, λανσάροντας ένα chipset που παρουσιάζει εκπληκτικά - θεωρητικά, τουλάχιστον - τεχνικά χαρακτηριστικά. Συγκεκριμένα, το ολοκληρωμένο ενσωματώνει ένα αρκετά καλό υποσύστημα γραφικών, το οποίο βασίζεται στο GeForce 2 MX, ενώ το codec που χρησιμοποιείται για την αναπαραγωγή του ήχου λειτουργεί κατά το πρότυπο 5.1 Dolby Digital. Επιπλέον, η τεχνολογία που χρησιμοποιείται για την επικοινωνία των North και SouthBridge (HyperTransport της AMD) έχει αποδειχθεί ότι προσφέρει μεγαλύτερο bandwidth από την αντίστοιχη V-Link της Via. Η θεωρητική υπεροπλία του nForce επεκτείνεται στον τομέα της μνήμης: Η μέγιστη υποστηριζόμενη ποσότητα αγγίζει τα 4096MB, τα οποία πρέπει να είναι κατ' ανάγκη τύπου DDR SDRAM. Ο "άσος" στο μανίκι της nVIDIA, όμως, είναι η υποστήριξη της Dual Channel DDR SDRAM, η οποία υπόσχεται την κατακόρυφη άνοδο του bandwidth. Βέβαια, η ενεργοποίηση της "διπλοκάναλης" λειτουργίας της μνήμης προϋποθέτει τη χρησιμοποίηση δύο ίδιων modules. Στην περίπτωση που ο χρήστης προσθέσει ακόμα ένα, το dual channel αυτομάτως απενεργοποιείται, γεγονός που σημαίνει ότι η προσθήκη μνήμης πρέπει να γίνεται κατά ζεύγη. Επιπλέον, οι επιδόσεις του chipset αποδεικνύονται στην πράξη κατώτερες των αντιστοίχων του KT266A και αναμένεται να περιορίσουν τη χρήση της εν λόγω mainboard στα συστήματα "χαμηλού προϋπολογισμού".

Το μοντέλο A7N266E της Asus συνιστά μία ποιοτική υλοποίηση του nForce. Διαθέτει 3 υποδοχές για την τοποθέτηση μνήμης, 5 θύρες PCI και 4 εισόδους τύπου USB. Παρά την ύπαρξη του ενσωματωμένου υποσυστήματος γραφικών, το οποίο αντλεί μνήμη από τους πόρους του συστήματος (μέχρι 64MB), η mainboard διαθέτει υποδοχή AGP Pro, στην περίπτωση που ο χρήστης αποφασίσει πως το GeForce 2 MX δεν επαρκεί. Συνολικά, η A7N266E είναι μία αξιοπρόσεκτη mainboard, αν και το κόστος της (€270) ενδέχεται να αποθαρρύνει τον υποψήφιο αγοραστή.


MSI K7T TURBO/MS-6330 (LITE)

AMD 760: Πρόκειται για το ολοκληρωμένο που ουσιαστικά άνοιξε το δρόμο για τη συνεργασία της σειράς Athlon με τη μνήμη DDR SDRAM. Στο σύντομο πέρασμά του από την αγορά, το chipset προσέφερε αξιοσημείωτη σταθερότητα, εξαιρετικές επιδόσεις (ανώτερες από τις αντίστοιχες του KT266) αλλά και σημαντικές δυνατότητες επέκτασης. Ωστόσο, η AMD αποφάσισε πρόσφατα να σταματήσει την παραγωγή του, με το σκεπτικό ότι ήδη αρκετές εταιρείες (VIA, SiS) είχαν δημιουργήσει αξιόλογα ολοκληρωμένα, ικανά να σπρώξουν τον Athlon στην κορυφή των επιδόσεων. Με άλλα λόγια, η πρόθεση της AMD, όταν κυκλοφορούσε το 760, δεν ήταν η εισβολή στη δύσκολη αγορά των chipsets υποστήριξης, αλλά η καθοδήγηση των κατασκευαστών στη σωστή κατεύθυνση.

VIA KT 133A: Αν και το συγκεκριμένο chipset μπορεί να δεχτεί τους καινούριους AthlonXP, η έλλειψη υποστήριξης για τη μνήμη τύπου DDR SDRAM το καθιστά ικανοποιητική λύση μόνο για τους κατόχους Duron. Ακόμα και σε αυτήν την περίπτωση, πάντως, ο υποψήφιος αγοραστής θα πρέπει να γνωρίζει ότι οι δυνατότητες αναβάθμισης είναι περιορισμένες.

Στην περίπτωση που επιθυμείτε να "χτίσετε" ένα όσο το δυνατόν οικονομικότερο σύστημα, μπορείτε να επενδύσετε στη mainboard MS-6330 (LITE) της MSI. Πρόκειται για ένα ποιοτικό μοντέλο, το οποίο προσφέρει σταθερότητα και αξιοπρεπείς επιδόσεις. Η τιμή του εντοπίζεται στα €105.

Οι τιμές που αναφέρονται στο άρθρο αποτελούν ενδεικτικές καταστημάτων και περιλαμβάνουν Φ.Π.Α. 18%.

PC

Η ΜΝΗΜΗ ΚΑΙ ΤΑ ΜΥΣΤΙΚΑ ΤΗΣ

ΤΥΠΟΣ ΜΝΗΜΗΣ	Συχνότητα (MHz)	Ενεργός συχνότητα (MHz)	Εύρος διαύλου (bytes)	Μέγιστο Bandwidth (MB/s)
SDRAM				
PC100	100	100	8	800
PC133	133	133	8	1.064
DDR SDRAM				
PC1600	100	200	8	1.600
PC2100	133	266	8	2.128
PC2700	166	333	8	2.666
RDRAM				
PC600	266	532	2	1.064
PC700	356	712	2	1.424
PC800	400	800	2	1.600
RDRAM (DUAL CHANNEL)				
PC600	266	532	4	2.128
PC700	356	712	4	2.848
PC800	400	800	4	3.200

Παρατηρήσεις: *(Bandwidth) = (Ενεργός Συχνότητα) x (Εύρος Διαύλου). Κατά τη λειτουργία dual channel, οι δίαυλοι των δύο modules μνήμης "ενώνονται", δημιουργώντας έναν ενιαίο δίαυλο.*

Τα απαγορευμένα Links

... και άλλες ιστορίες καθημερινής τρέλας!

Στο προηγούμενο τεύχος σίγουρα θα διαβάσατε στη στήλη "Μεταξύ Μας" την απίθανη ιστορία σχετικά με την τοποθέτηση σε ένα σχολικό site ενός link για την Ολυμπιάδα του 2004 μαζί με το σήμα της και την άμεση αντίδραση της Οργανωτικής Επιτροπής. Εκεί ο αγαπητός Master ανέπτυξε την απορία του σχετικά με το σε ποιους ανήκει η Ολυμπιάδα. Σε αυτό το τεύχος θα μου επιτρέψετε, προτού ξεκινήσουμε με τις απορίες σας, να σχολιάσω και εγώ αυτό το θέμα, όμως από μια άλλη πλευρά, αυτήν του δικαιώματος στη χρήση links.

του Γιώργου Παλαιού
palaios@value.gr



Η μεγαλύτερη δύναμη του Web είναι σίγουρα τα links, οι υπογραμμισμένες αυτές λέξεις που μας επιτρέπουν πολύ εύκολα να μετακινούμαστε από το ένα site στο άλλο, αναζητώντας πληροφορίες. Μπορεί, όμως, κάποιος να μας απαγορεύσει να βάλουμε link στη σελίδα μας προς κάποιο άλλο site; Μάλλον όχι, άλλωστε τα links έχουν την έννοια κυρίως των σημείων αναφοράς. Βάζοντας, για παράδειγμα, ένα link προς κάποια εταιρεία είναι σαν να λέμε: "Για περισσότερες πληροφορίες απευθυνθείτε στο ακόλουθο site". Και, φυσικά, ο καθένας μπορεί να αναφέρεται σε άλλα πρόσωπα ή εταιρείες (σε ελεύθερη κοινωνία δεν ζούμε;). Αρα έχουμε το δικαίωμα να τοποθετούμε "συνδέσμους" προς οποιοδήποτε άλλο site (με νόμιμο, φυσικά, περιεχόμενο).

Υπάρχει, όμως, και ο αντίλογος στην ανωτέρω σκέψη. Εστω, λοιπόν, ότι κάποιος δημιουργεί τη δική του ηλεκτρονική εφημερίδα, μόνο που προτιμά να μη χρησιμοποιήσει δικά του μέσα, αλλά να αρκεστεί σε links προς άλλα sites. Ετσι, χρησιμοποιεί μεν το δικό του λογότυπο αλλά, χάρη στα links, οι επισκέπτες μπορούν να διαβάσουν το περιεχόμενο άλλων δημοσιογραφικών sites. Φυσικά, στην περίπτωση αυτή υφίσταται ζήτημα παραβίασης των πνευματικών δικαιωμάτων και σίγουρα τα links αυτά, αργά ή γρήγορα, με την παρέμβαση της δικαιοσύνης, θα απομακρυνθούν.

Περιγράφοντάς σας δύο σχετικά ακραίες καταστάσεις, θέλησα να σας δείξω ότι τα πράγματα δεν είναι τόσο απλά όσο φαίνονται. Ναι μεν το σχολείο με σιγουριά ανήκει στην πρώτη κατηγορία, αλλά κάτι μου λέει ότι δεν θα αργήσει η στιγμή που θα κληθεί η δικαιοσύνη να αποφανθεί για πολύ πιο μπερδεμένες καταστάσεις. Αλλωστε η πληροφορία είναι διαθέσιμη στο Internet για όλους, τι γίνεται, όμως, αν κάποιος προσπαθήσει να την καρπωθεί για δικά του οφέλη;

Τελειώνοντας με τους προβληματισμούς μου, ας περάσουμε στο e-mail ενός φίλου το οποίο είναι, εξαιτίας όσων αναφέρει, από λυπηρό μέχρι πολύ αστείο.

ΑΣΥΜΒΑΤΟΣ Ο CELERON ΜΕ ΤΗΝ GEFORCE;

Κατ' αρχάς, συγχαρητήρια για το περιοδικό σας, γιατί πιστεύω πως είναι από τα πληρέστερα περιοδικά που υπάρχουν στον τομέα της πληροφορικής. Και περνάω στο πρόβλημά μου. Πριν από μερικές μέρες απέκτησα ένα PC Celeron 1,1GHz, με κάρτα γραφικών GeForce2 MX. Σε διάστημα μικρότερο των τριών ημερών ο Η/Υ κόλλησε ξαφνικά και αφού έκανα reset και όλα τα σχετικά, δεν μπορούσε να "μπει" στα Windows με περισσότερα από 16 χρώματα(!) και ανάλυση μεγαλύτερη από 640x480. Οταν δοκίμασα να ανεβάσω τα χρώματα και την ανάλυση, η διαδικασία φόρτωσης των Windows σταματούσε και στο επάνω αριστερά μέρος της οθόνης εμφανιζόταν ένα μικρό, κόκκινο ορθογώνιο [όπως αυτό που βάζουν στα κανάλια για τις ταινίες :)].

Αφού έκανα ό,τι μπορούσα (και format!), το πήγα σε τεχνικό, ο οποίος μου άλλαξε την κάρτα γραφικών με μία άλλη,

ίδια με την προηγούμενη. Ολα ήταν καλά, αλλά μόνο για τις επόμενες δύο μέρες, αφού το ίδιο πρόβλημα ξαναπαρουσιάστηκε. (Εδώ πρέπει να επισημάνω ότι η κάρτα γραφικών που αντικαταστάθηκε δούλεψε άψογα σε άλλο PC.)

Πήγα πάλι στον τεχνικό και όταν του διηγήθηκα τι έγινε, μου είπε πως πρώτη φορά έβλεπε τέτοια περίπτωση. Υστερα από τρεις μέρες μού τηλεφώνησε και μου είπε πως η GeForce2 MX είναι ασύμβατη με τον Celeron!(?)! και μου πέρασε μία Voodoo 4500. Το PC δουλεύει καλά μέχρι στιγμής, αλλά ο χρόνος θα δείξει!

Υπάρχει περίπτωση να είναι ασύμβατη η GeForce2 με τον Celeron; Ποια είναι η δική σας γνώμη για το συμβάν;

Επίσης, έχω ακόμα μία απορία που θα ήθελα να μου λύσετε. Σε ένα άλλο PC (PI-II 1,0GHz) με κάρτα γραφικών GeForce2 GTS 32MB κατέβασα τον καινούριο detonator XP 23.11, αλλά το PC στην κυριολεξία "σερνόταν" (ούτε bink videos δεν μπορούσε να τρέξει!) Τι μπορεί να φταίει κατά τη γνώμη σας;

Συγγνώμη που σας κούρασα με το e-mail και θα εκτιμούσα ιδιαίτερα μία απάντηση από έμπειρους ανθρώπους στο χώρο της πληροφορικής όπως εσείς.

Σας ευχαριστώ.

Φιλικά,

J.K.

Finalizator@yahoo.co.uk

Αγαπητέ φίλε,

Οταν διάβασα το e-mail σου, έμεινα έκπληκτος! Πρώτη φορά ακούω κάτι τέτοιο, όχι μόνο εγώ, αλλά και όλοι οι αναγνώστες μας φαντάζομαι. Οι κάρτες με GeForce που έχουν περάσει από τα χέρια μας είναι πολλές και ακόμα περισσότεροι οι Celeron στις διάφορες εκδόσεις τους και ποτέ δεν παρατηρήθηκε κάποια ασυμβατότητα ανάμεσα σε επεξεργαστή και κάρτα γραφικών. Αλλωστε, η στοιχειώδης λογική λέει ότι η μεγαλύτερη εταιρεία κατασκευής επεξεργαστών και η μεγαλύτερη εταιρεία κατασκευής chips γραφικών δεν θα ανέχονταν σε καμία περίπτωση να είναι ασύμβατα τα προϊόντα τους μεταξύ τους. Γι' αυτόν ακριβώς το λόγο απορώ με αυτό που σου είπε ο τεχνικός, γιατί εκτός από 100% αναληθές είναι και λίγο "θρασύ", μια και μπορεί πολύ εύκολα να ελεγχθεί η ορθότητα της δικαιολογίας του. Μάλιστα, αφού σου είπε και ο ίδιος ότι πρώτη φορά του τυχαίνει κάτι τέτοιο, πώς σου ανέφερε μετά ως κάτι συνηθισμένο το ότι είναι ασύμβατος ο Celeron με τη GeForce;

Βέβαια, ίσως να ζητάμε πολλά από την ελληνική αγορά πληροφορικής. Μια αγορά που μόλις πρόσφατα άρχισε να ανακαλύπτει τους επεξεργαστές AMD, οι οποίοι για πολύ καιρό προτείνονταν από το σύνολο του ελληνικού και ξένου ειδικού Τύπου ως πολύ καλές αγορές, αλλά δεν έχρηζαν της ίδιας αντιμετώπισης από πολλά καταστήματα. Ετσι, έως τώρα όποιος άτυχος επισκεπτόταν τα περισσότερα των καταστημάτων στην οδό Στουρνάρη, μάθαινε ότι οι AMD είναι από αργοί μέχρι ασύμβατοι και εντελώς προβληματικοί, απλώς και μόνο επειδή τα καταστήματα αυτά δίσταζαν να τους φέρουν και πωλούσαν μόνο επεξεργαστές της INTEL. Γι' αυτόν ακριβώς το λόγο η συμβολή των περιοδικών εντύπων είναι πολύτιμη για την έγκυρη ενημέρωση όλων.

Αφήνοντας στην άκρη οποιονδήποτε άλλο σχολιασμό, να πούμε ότι μάλλον το πρόβλημά σου οφείλεται στη motherboard, η οποία θα έπρεπε να είναι το πρώτο που θα έλεγχε ο τεχνικός.

Τέλος, όσον αφορά στους Detonators XP, η μείωση των επιδόσεων της κάρτας γραφικών σου δεν μας ξαφνιάζει ιδιαίτερα, γιατί έχει παρατηρηθεί από άλλους χρήστες και από συγκριτικά τεστ, καθώς η έκδοση αυτή απευθύνεται κυρίως στις GeForce 3. Καλό είναι να γυρίσεις στην προηγούμενη έκδοση των drivers που χρησιμοποιούσες.

OVERCLOCKING ΞΑΝΑ

Dear TroubleKiller!!!!

Εχω κάποιες απορίες σχετικά με τη συχνότητα του επεξεργαστή μου. Εχω έναν Pentium III 800MHz ή 6x133, όπως αναφέρεται στο BIOS. Αν δοκιμάσω να αυξήσω τη συχνότητα από το BIOS σε 866 (6,5x133) ή σε 933 (7x133) ή ακόμα και σε 1GHz (7,5x133) τι κίνδυνο διατρέχω; Γιατί, όπως αναφέρει το BIOS, πρέπει να βεβαιωθώ πως το PC μου αντέχει τέτοια συχνότητα. Από πού και πώς μπορώ, όμως, να βεβαιωθώ; Από τι εξαρτάται αν το PC μου αντέχει μία α ή β συχνότητα; Σε τελική ανάλυση, η πιθανότητα να καταστραφεί κάτι αν το επιχειρήσω, είναι μεγάλη; Εξαρτάται από τη motherboard; (Δεν ξέρω ποια ακριβώς έχω. Αν χρειάζεται να σε ενημερώσω, πες μου από πού μπορώ να δω ποια έχω.) Υπάρχει περίπτωση, αν αυξήσω τη συχνότητα, να τη δεχτεί και στο μέλλον να παρουσιάσει πρόβλημα;

Thanx For Your Time!

Gio (Δημοτικάλης Παναγιώτης, φοιτητής)

snakespeared@yahoo.com

Υ.Γ.: Το παραπάνω θεωρείται overclocking; Πολύ απλό μού φαίνεται για να είναι...



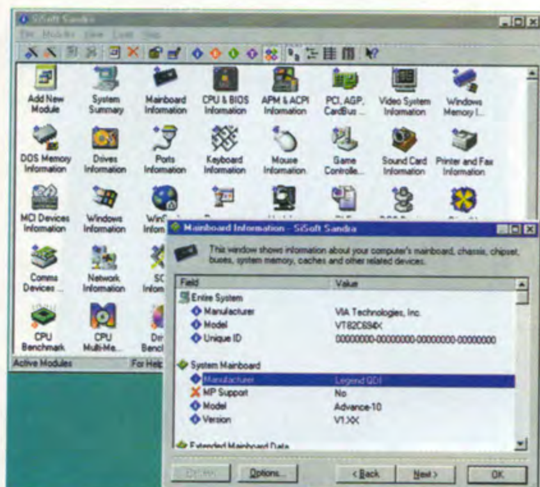
Ασύμβατοι οι Celeron με τις GeForce Mx; Κι, όμως, το ακούσαμε κι αυτό!

Αγαπητέ Παναγιώτη,

Στο θέμα του overclocking και συγκεκριμένα στον κλειδωμένο πολλαπλασιαστή, είχαμε αναφερθεί και στο τεύχος Ιανουαρίου, αλλά δεν πειράζει, ας κάνουμε μία επανάληψη :) Ολοι οι επεξεργαστές που κυκλοφορούν στην αγορά (φυσικά, και ο επεξεργαστής που έχεις) έχουν κλειδωμένο πολλαπλασιαστή. Στην περίπτωσή σου, αυτό σημαίνει ότι ο πολλαπλασιαστής του επεξεργαστή σου είναι κλειδωμένος στο 6 και όσο και να τον αλλάξεις μέσα από το BIOS, αυτός θα συνεχίσει να λειτουργεί στην προκαθορισμένη τιμή. Συνεπώς, για να αυξήσεις τη συχνότητα λειτουργίας του, μπο-



Κατά το overclocking ο επεξεργαστής θερμαίνεται περισσότερο, οπότε κρίνεται αναγκαία η χρήση καλύτερων coolers.



Το Sisoft Sandra μπορεί πολύ εύκολα να σας πληροφορήσει για τη μάρκα και το μοντέλο της motherboard σας.

ρείς να αλλάξεις μόνο τη συχνότητα του διαύλου (bus) από τα 133MHz, στα οποία είναι τώρα, σε κάποια μεγαλύτερη τιμή. Από εκεί και πέρα, όμως, πρέπει να γνωρίζεις ότι, αλλάζοντας την ταχύτητα της CPU, θα αλλάξουν και οι ταχύτητες λειτουργίας της RAM και των διαύλων AGP και PCI, κάνοντας άθελά σου κατά κάποιον τρόπο και σε αυτές ένα μικρό overclocking. Αυτό ακριβώς είναι που εννοεί και το BIOS, αναφέροντας ότι πρέπει να βεβαιωθείς αν αντέχει το PC σου την αυξημένη συχνότητα της CPU. Ευτυχώς, πολλές mainboards έχουν τη δυνατότητα για ασύγχρονη λειτουργία του επεξεργαστή με τους υπόλοιπους διαύλους, επιτρέποντάς μας να αυξήσουμε την ταχύτητα της CPU χωρίς άλλες επιπλοκές. Επειδή, όμως, δεν ξέρεις ποια motherboard έχεις, ώστε να σου πούμε συγκεκριμένα αν υποστηρίζεται κάτι τέτοιο, θα μπορούσες να κατεβάσεις από το Internet ένα μικρό utility (το Sisoft Sandra 2001), το οποίο θα σε πληροφορήσει για το ακριβές μοντέλο της motherboard σου. Επίλεξε "Mainboard Information" και στην ενότητα "System Mainboard" αναγράφεται ακριβώς η μάρκα και το μοντέλο της mainboard σου.

Σε κάθε περίπτωση, πάντως, έχε υπόψη ότι ο επεξεργαστής, λειτουργώντας σε μεγαλύτερη από την προβλεπόμενη ταχύτητα, θερμαίνεται περισσότερο, οπότε πρέπει να φροντίσεις για την ψύξη του. Καλό θα ήταν να αντικαταστήσεις το cooler με ένα καλύτερης ποιότητας και να προσθέσεις ίσως και ένα fan στο κουτί. Σε περίπτωση, δε, που διαπιστώσεις κολλήματα, αυτό σημαίνει ότι υπερθερμαίνεται και θα πρέπει να μειώσεις λίγο τη συχνότητα λειτουργίας του.

Σχετικά με το αν μπορούν να προξενηθούν κάποια προβλήματα στο PC, αν η motherboard υποστηρίζει ασύγχρονη λειτουργία των διαύλων και έχεις φροντίσει για τη σωστή ψύξη του επεξεργαστή, το μοναδικό "πρόβλημα" είναι μία μικρή μείωση της διάρκειας ζωής του επεξεργαστή, αμελητέα, όμως, κατά την άποψή μου.

PLAYSTATION 2 ΚΑΙ ΚΑΡΤΑ ΤΗΛΕΟΡΑΣΗΣ

Κύριε Παλαιέ,

Συγχαρητήρια για τη δουλειά που κάνετε στο "PC Master". Με αφορμή τη στήλη "Troubleshooter", σκέφτηκα ότι θα μπορούσατε να με βοηθήσετε σε ένα πρόβλημα που έχω. Εχω έναν σύγχρονο υπολογιστή (P3 700, 512 RAM, Geforce2GTS) με οθόνη την EIZO FlexScan T550. Ενδιαφέρομαι να συνδέσω το PlayStation2 στο PC για να παίζω στην οθόνη του, αντί για οθόνη TV, καθώς δεν διαθέτω (φοιτητής γαρ...). Τηλεόραση βλέπω στο PC, μέσω της PC TV Live. [Σημείωση απορημένου συντάκτη: Μα, καλά, υπάρχει φοιτητής χωρίς τηλεόραση;] Αν υπάρχει τρόπος να συνδέσω το PS2 στο PC, είτε απευθείας στο monitor είτε μέσω της κάρτας τηλεόρασης, παρακαλώ να μου τον πείτε (τον καλύτερο δυνατό). Κρέμομαι κυριολεκτικά από εσάς, καθώς δεν μπορώ να χρησιμοποιήσω το PS2 διαφορετικά. Απαντήστε μου, παρακαλώ, το συντομότερο δυνατόν (πριν από την κυκλοφορία του επόμενου τεύχους).

Σας ευχαριστώ προκαταβολικά,
Γιώργος
dkatakis@yahoo.co.uk



Αν έχετε μία κάρτα τηλεόρασης, μπορείτε πολύ εύκολα να συνδέσετε το PS2 σας με τον υπολογιστή.

Φίλε Γιώργο,

Υπάρχει τρόπος να συνδέσεις το PlayStation σου με τον υπολογιστή, ειδικά αφού διαθέτεις κάρτα τηλεόρασης, κάτι που διευκολύνει πολύ τα πράγματα. Η κάρτα τηλεόρασης έχει είσοδο στην οποία τοποθετείς την κεραία και μέσω αυτής πιάνεις όλα τα κανάλια. Αυτό που πρέπει να κάνεις δεν είναι παρά να συνδέσεις την έξοδο του PlayStation 2 (RCA, πρέπει να είναι) με την είσοδο της κάρτας σου και είσαι εντάξει!

Προτού σας αποχαιρετήσω γι' αυτόν το μήνα, να σας παρακαλέσω ξανά να γράφετε τα e-mails σας στα ελληνικά (όχι Greeklish) και με τόνους. Δεν πρόκειται για κάποια παραξενιά, απλώς είναι λίγο δύσκολο -έως ακατόρθωτο- να δημοσιεύονται τέτοια e-mails. Φυσικά, για οτιδήποτε θα θέλατε να ρωτήσετε, μη διστάσετε να στείλετε e-mail στη διεύθυνση trouble@compupress.gr ή επιστολή στο περιοδικό (PC Master, Λ. Συγγρού 44, 117 42 Αθήνα) με την ένδειξη "Για τη στήλη Troubleshooter". Τα λέμε τον επόμενο μήνα, με το επετειακό τεύχος του "PC Master" και πολλές εκπλήξεις από την ανανεωμένη στήλη!

PC

ΣΥΝΤΟΜΕΣ ΑΠΑΝΤΗΣΕΙΣ

Hannibal (hannibalxxx@yahoo.com) που αναφέρεσαι σε κολλήματα του υπολογιστή σου: Σχεδόν με σιγουριά μπορούμε να πούμε ότι τα διάφορα κολλήματα οφείλονται στην υπερθέρμανση του AMD επεξεργαστή σου. Αγόρασε ένα καλύτερο cooler και ένα fan για το κουτί και όλα θα πάνε καλύτερα...

Δημήτρη (jarfanis@hotmail.com) που χρειάζεσαι καινούρια κάρτα γραφικών, αλλά η motherboard σου δεν έχει θύρα AGP: Θεωρητικά θα μπορούσες να αγοράσεις μία PCI κάρτα γραφικών, αλλά εκτός του ότι δύσκολα θα βρεις, σίγουρα δεν θα επαρκεί για κανένα σύγχρονο παιχνίδι. Από εκεί και πέρα, θα πρέπει να αλλάξεις motherboard για να τοποθετήσεις AGP κάρτα γραφικών, μόνο που μαζί θα πρέπει να αγοράσεις και νέο επεξεργαστή.

Ο Μάρτιος, φίλοι μου, και η άνοιξη μπαίνουν στη ζωή μας μαζί με αρκετά "καυτά" θέματα, όπως θα διαπιστώσετε στη συνέχεια. Ψηφιακή μουσική, φρουτάκια, ηλικιακοί περιορισμοί στα computer games, απ' όλα έχει η στήλη μας αυτόν το μήνα. Ετοιμαστείτε, λοιπόν, για ένα "User Power" πραγματικά δυνατό!

Επιμέλεια: Βαγγέλης Κράτσας
vantor@compupress.gr

ΜΙΑ ΚΑΥΤΗ... ΑΝΟΙΞΗ!

ΤΑ... NAPSTEROIDS

Ξεκινάμε με μία επιστολή αναγνώστη μας για το θέμα των Napster-clones και του αβέβαιου μέλλοντός τους.

"Κύριε Κράτσα, καλησπέρα σας,

Ελπίζω το μήνυμα αυτό να μην έπρεπε να είχε σταλεί σε κάποια άλλη διεύθυνση. Γνωρίζοντας, πάντως, ότι η στήλη 'User Power' έχει στο παρελθόν ασχοληθεί με παρόμοια θέματα, πήρα το θάρρος να το στείλω σε εσάς.

Χρησιμοποιώ το δημοφιλές πρόγραμμα Kazaa για το downloading κυρίως MP3. Κατά καιρούς έχουν βγει διάφορα updates του προγράμματος, που προσέθεταν νέα features και τα οποία κατέβαζα δίχως δεύτερη σκέψη. Πριν από δύο μέρες, όμως, όταν συνδέθηκα με το Kazaa, βρήκα να με περιμένει μια ανακοίνωση για νέο update, το οποίο όμως για να εγκαταστήσω, έπρεπε να συμφωνήσω με κάποιους νέους όρους εξαιτίας, απ' ό,τι φαίνεται, καθεστωτικών αλλαγών στο Kazaa.

Την ανακοίνωση αυτή μπορεί να βρει οποιοσδήποτε παλαιός χρήστης του Kazaa συνδεθεί με την υπηρεσία ή κάποιος που πρώτη φορά ασχολείται με αυτό στη homepage του προγράμματος.

*Δεν τα πάω και πολύ καλά με τα νομικίστικα ούτε και τη διάβασα ολόκληρη αναλυτικά, αλλά αν δεν με ξεγελούν τα αγγλικά μου, στην παράγραφο 6 αναφέρεται κάτι για πληρωμή που θα πρέπει να καταβάλλουν οι χρήστες του Kazaa στο μέλλον, αν θέλουν να απολαμβάνουν κάποιες από τις υπηρεσίες του. Παρακάτω δεν γίνεται κάποια επεξήγηση όλων αυτών, όπως από πότε θα ισχύσει αυτός ο διακανονισμός, ποιες υπηρεσίες περιλαμβάνει ή το ύψος της πληρωμής. Επειδή, λοιπόν, όλα τα προαναφερόμενα είναι τουλάχιστον ασαφή και μου φέρνουν συνειρμούς για συνδρομητική υπηρεσία (βαδίζει, άραγε, το Kazaa στα χνάρια του Napster;), θα ήθελα να σας παρακαλέσω, αν μπορείτε, να το διερευνήσετε λιγάκι το θέμα και να αναφερθείτε σε κάποιο άρθρο, αν, φυσικά, κρίνετε ότι είναι άξιο αναφοράς. **Εγώ, πάντως, προς το παρόν και μέχρι να ξεκαθαριστεί η υπόθεση, δεν θα κατεβάσω το εν λόγω update γιατί, όπως είπα και παραπάνω, όλα αυτά μου φαίνονται λιγάκι ύποπτα...***

Με συγχωρείτε για το μήκος του μηνύματος και για το διάβασμα που σας υποβάλλω, επισυνάπτοντας τη 'συμφωνία κυρίων', αλλά έκρινα ότι ήταν αναγκαία η δημοσίευσή της. Σας ευχαριστώ πολύ για το χρόνο σας.

Στεργίου Ανδρέας
Φοιτητής ΕΜΠ
el98120@central.ntua.gr"

Φίλε Ανδρέα,

Το Kazaa, όπως και όλα τα "Napsteroids", μοιραία θα μπουν στο στόχαστρο των δισκογραφικών εταιρειών, τα συμφέροντα των οποίων θίγονται από τη λειτουργία τους. Έχουμε ξαναγράψει και θα γράψουμε και στο άμεσο μέλλον για το θέμα, το οποίο έχει πολλές πτυχές, αφού οι δισκογραφικές δεν θέλουν απλώς να μη διακινούνται τραγούδια καλλιτεχνών τους χωρίς οι ίδιες να παίρνουν τα νόμιμα δικαιώματα, αλλά έχουν κάνει και νομικές κινήσεις υπέρ της απόλυτης απαγόρευσης της ψηφιακής μουσικής - ζητούν να μην επιτρέπεται καν σε κάποιον καλλιτέχνη χωρίς συμβόλαιο να μπορεί να διακινήσει εμπορικά τη μουσική του μέσω Internet, χωρίς δηλαδή να μπλεχτεί με τις δισκογραφικές εταιρείες. Αναλυτικές πληροφορίες για όλες τις νεότερες εξελίξεις θα βρείτε πιθανότατα στο επόμενο κιόλας τεύχος του περιοδικού μας.

PLEXTOR ADVENTURES

Συνεχίζουμε με τις περιπέτειες ενός φίλου μας, που είχε την ατυχία να πέσει σε ελαττωματικό τροφοδοτικό με ιδιαίτερα... βλαβερές συνέπειες για τον υπολογιστή του!

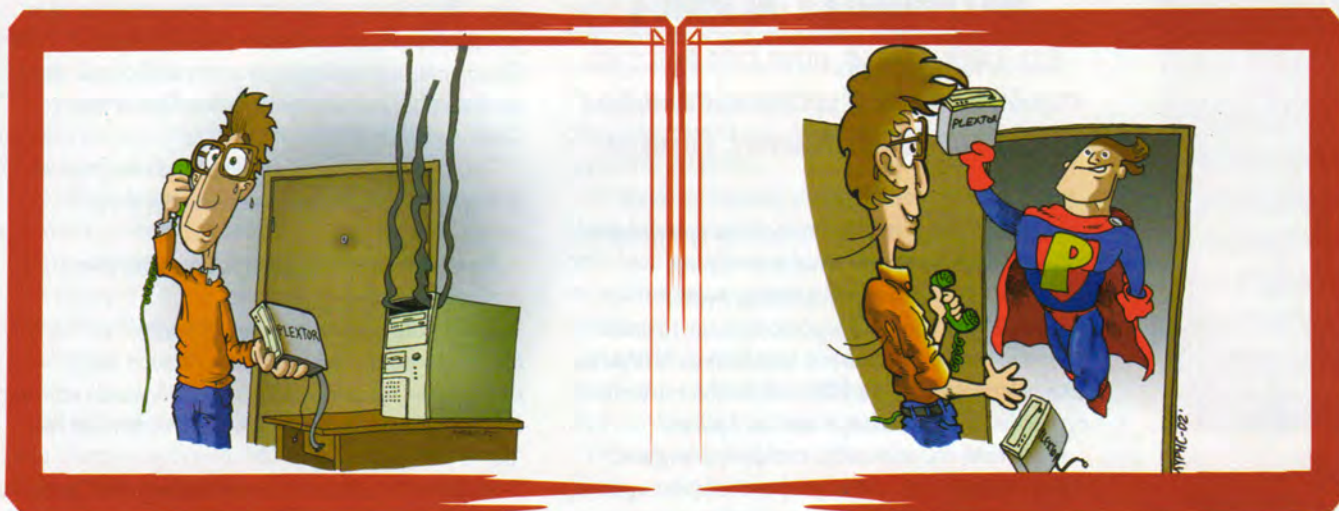
"Αγαπητέ κύριε Κράτσα,

Επειδή όλο γκρινιάζουμε όσοι ασχολούμαστε με τους υπολογιστές, θα ήθελα να σας αναφέρω τα εξής: Το καλοκαίρι αγόρασα το CD-RW Plextor 16/10/40. Τον Νοέμβριο, λόγω ελαττωματικού τροφοδοτικού, μου κάηκε ο σκληρός, η mainboard, οι μνήμες, ο επεξεργαστής και το προαναφερθέν CD-RW. Τα αντικατέστησα όλα, εκτός από το Plextor, το οποίο ένας φίλος τεχνικός μού επισκεύασε αλλάζοντας κάποια φύσα, όπως μου είπε. Το μηχάνημα δούλεψε για περίπου ενάμιση μήνα, ώσπου μια μέρα κόλλησε και δεν διάβαζε κανένα δισκάκι. Απ' ό,τι μου είπαν δύο τεχνικοί, πρέπει να έφταιγε το τελευταίο CD που προσπάθησα να γράψω. Η μόνη ελπίδα μου πλέον ήταν η Plextor. Ζήτησα μέσω e-mail, RMA request, όπως προβλέπεται από την εγγύηση, και αφού μου απάντησαν μέσα σε μία μέρα, μου συνέστησαν να παραδώσω τη συσκευή στην εταιρεία courier DHL, για να αποσταλεί στο Βέλγιο.

Παραδίδω τη συσκευή στην προαναφερθείσα εταιρεία την Πέμπτη 17/1/2002 χωρίς να πληρώσω δραχμή. Την ερχόμενη Παρασκευή 25/1/2002 (μέσα σε διάστημα 5 εργάσιμων ημερών δηλαδή) με ειδοποιούν ότι έχω δέμα από το Βέλγιο. Το ανοίγω και έκπληκτος βλέπω ότι μου έχουν αντικαταστήσει το CD-RW με ένα καινούριο. Να επισημάνω ότι όλη η διαδικασία ήταν δωρεάν (και η μεταφορά μέσω DHL και η αντικατάσταση, καθώς επίσης ότι η συσκευή είχε ανοιχθεί, κάτι που από μόνο του ακυρώνει την εγγύηση).

Κατόπιν αυτού, θα ήθελα να ευχαριστήσω και δημόσια μέσω του περιοδικού σας την PLEXTOR Europe για το σεβασμό που δείχνει στους πελάτες της, καθώς και την DHL για την ταχύτητά της.

Φιλικά,
Γκίτσης Σπύρος
Κέρκυρα
sgitsis@otenet.gr"



ΤΑ NET CAFES ΚΑΙ ΤΑ... ΦΡΟΥΤΑΚΙΑ!

Τις τελευταίες ημέρες τα γνωστά "φρουτάκια" ή, αν θέλετε, τα τυχερά ηλεκτρονικά παιχνίδια, που γνωρίζουν άλλωστε ιδιαίτερη άνθηση στη χώρα μας, αποτέλεσαν αντικείμενο έντονων συζητήσεων με βάση την έρευνα του γνωστού δημοσιογράφου Μάκη Τριανταφυλλόπουλου. Ανακατεύτηκαν γνωστά ονόματα του πολιτικού και καλλιτεχνικού χώρου, ενώ ακούστηκε πολλές φορές από διάφορους προσκεκλημένους σε τηλεοπτικές συζητήσεις πως πολλά Net cafés χρησιμοποιούν το Internet ως κάλυψη, ενώ στην ουσία είναι... μπακάλικα φρούτων!

Το Kazaa, όπως και όλα τα "Napsteroids", μοιραία θα μπουν στο στόχαστρο των δισκογραφικών εταιρειών.

Επειδή η άποψη αυτή ενδέχεται να γενικευθεί τις επόμενες εβδομάδες με τον γνωστό τρόπο που έχουμε συνηθίσει από τα τηλεοπτικά κανάλια μας και να ξαναρχίσει η συνήθης προπαγάνδα για το "κακό Internet", "τα μηχανήματα του Σατανά" και δεν συμμαζεύεται, θα ήθελα να γράψω δυο πράγματα για το θέμα αυτό από ετούτη εδώ τη στήλη:

1. Στα φρουτάκια λέμε ένα μεγάλο ΟΧΙ. Σαφέστατα και χωρίς περιστροφές. Ορισμένοι επιτήδειοι αποκτούν περιουσίες και χτίζουν βίλες εκμεταλλευόμενοι την αδυναμία και τη ροπή του Νεοέλληνα προς τον τζόγο. Αντιθέτως, οι δημοσιογράφοι που, με κρυφές κάμερες και οποιοδήποτε άλλο μέσο είναι απαραίτητο για να κάνουν σωστά τη δουλειά τους (χωρίς, φυσικά, να θίγουν κανέναν άλλον πλην αυτών που έχουν λερωμένη τη φωλιά τους), αναδεικνύουν το πρόβλημα και κυρίως τις διαστάσεις του, είναι πραγματικά αξιέπαινοι.

2. Στο Internet λέμε ένα μεγάλο ΝΑΙ. Ανοίγει δρόμους που πριν από μερικά χρόνια ούτε καν τους ονειρευόμαστε. Η βιβλιοθήκη της Αλεξάνδρειας ωχριά μπροστά στον πλούτο πληροφοριών και γνώσεων που βρίσκονται καταχωρισμένες στις σελίδες του, ενώ για πρώτη φορά καταργήθηκαν οι αποστάσεις όχι μόνο στην ενημέρωση, αλλά και στην ανταλλαγή απόψεων, τη δημιουργική επαφή ανάμεσα στους ανθρώπους. Σύμφωνοι, υπάρχουν "παραθυράκια" που μπορούν να χρησιμοποιηθούν για εξυπηρέτηση πονηρών σκοπών. Ομως, αυτό μπορεί να συμβεί σε οποιοδήποτε μέσο ενημέρωσης: Οι εφημερίδες δεν φιλοξενούν στις σελίδες τους "πονηρές" αγγελίες, συχνά με αντίστοιχες φωτογραφίες; Τα τηλεοπτικά κανάλια δεν διαφημίζουν τηλέφωνα παιχνιδιών με τζόγο; Δεν κυκλοφορούν περιοδικά που ενημερώνουν τους αναγνώστες τους για το πώς μπορούν να ξεφορτωθούν τα χρήματά τους στον Ιππόδρομο; Και μη μου πει κανείς ότι δεν έχουν χαθεί περιουσίες εκεί...

Κακό, λοιπόν, δεν είναι το Internet, όπως δεν είναι οι εφημερίδες ή η τηλεόραση ως μέσα από μόνα τους. Κακή μπορεί να είναι συγκεκριμένη χρήση τους, όταν ο χρήστης δεν έχει την απαιτούμενη ωριμότητα για να είναι πραγματικά ελεύθερος να τα απολαύσει χωρίς παρενέργειες. Εάν, όμως, δεν είμαστε ακόμα ώριμοι για ένα τεχνολογικό αγαθό, δεν το καταργούμε ούτε το πολεμάμε, απλώς προσπαθούμε να γίνουμε πιο ώριμοι για να το κατακτήσουμε. **Διαφορετικά, δεν δικαιούμαστε μερίδιο στο σύγχρονο πολιτισμό, αλλά μονάχα μερικές μπανάνες και, μάλιστα, με τη φλούδα τους...**

ΠΑΙΧΝΙΔΙΑ ΚΑΙ ΗΛΙΚΙΕΣ

Το Υπουργείο Ανάπτυξης επεξεργάζεται ένα νομοσχέδιο, μέσω του οποίου θα καθιερωθεί και στη χώρα μας η υποχρεωτική αναγραφή σε κάθε συσκευασία παιχνιδιού για υπολογιστή της καταλληλότητάς του ανά ηλικία. Σύμφωνα με τις πρώτες πληροφορίες, ο υπουργός Ανάπτυξης θα έχει το δικαίωμα ακόμα και να αποσύρει ένα παιχνίδι από την αγορά, εφόσον κρίνει πως μπορεί να επηρεάσει αρνητικά τους καταναλωτές των ηλικιών στις οποίες απευθύνεται.

Η υποχρεωτική αναγραφή αποτελεί οπωσδήποτε ένα θετικό μέτρο, ώστε να κλείσουν και τα στόματα όσων υποστήριζαν πως τα computer games διανέμονται ανεξέλεγκτα, χωρίς οι -συχνά μικρής ηλικίας- αγοραστές τους να γνωρίζουν εάν είναι κατάλληλα για αυτούς. Βέβαια, αυτή η διακριτική ευχέρεια του υπουργού να αποσύρει εντελώς παιχνίδια από την αγορά (κι όχι απλώς να αλλάζει την ετικέτα με την ηλικία) μας φαίνεται κάπως ύποπτη. **Αλλο οι επιτροπές καταλληλότητας κι άλλο οι επιτροπές λογοκρισίας.** Τέλος πάντων, ας περιμένουμε να δούμε τις τελικές ρυθμίσεις κι εδώ είμαστε. Αλλωστε, φοβάμαι πως τα πρωτότυπα παιχνίδια που πωλούνται στη χώρα μας είναι τόσο λίγα σε σχέση με τα πειρατικά αντίγραφα, ώστε η όποια προσπάθεια γίνει, αν δεν λάβει αυτή την πραγματικότητα υπόψη της, μάλλον θα πάει στράφι: Οι μικροί καταναλωτές, εάν δεν μπορούν να αγοράσουν ένα πρωτότυπο παιχνίδι επειδή απευθύνεται σε μεγαλύτερες ηλικίες και ο υπάλληλος του καταστήματος δεν τους το δίνει, θα πηγαίνουν στην απέναντι γωνία και θα το αγοράζουν από τον πειρατή χωρίς... γραφειοκρατικές διαδικασίες! Ο τράχηλος του Ελληνα ζυγό δεν υπομένει, που λένε... PC

ΟΛΥΜΠΙΑΚΕΣ ΑΓΩΝΙΕΣ

Δεν είμαι, τελικά, μόνο εγώ που έχω απηυδήσει με την "εμπορευματοποίηση" των Ολυμπιακών Αγώνων. Ευτυχώς.

Αναφέρομαι, βέβαια, στο δημοσίευμα του προηγούμενου τεύχους, με την προειδοποιητική επιστολή της "Οργανωτικής Επιτροπής Ολυμπιακών Αγώνων - ΑΘΗΝΑ 2004" προς ένα δημόσιο σχολείο, το οποίο ετόλμησε - ετόλμησε λέγω - να τοποθετήσει το σήμα των Ολυμπιακών Αγώνων του 2004 στη σελίδα του με το σχετικό link προς το επίσημο site των Αγώνων.

Η επιστολή που ακολουθεί, σταλμένη επίσης από καθηγητή (όπως και η απαντητική επιστολή του σχολείου προς την "ΑΘΗΝΑ 2004"), δείχνει ότι δεν είμαι ο μόνος που "τα έχει πάρει" με την κατάσταση που επικρατεί τόσο όσον αφορά στη διοργάνωση των Ολυμπιακών Αγώνων του 2004 όσο και στη φιλοσοφία των σύγχρονων Ολυμπιακών Αγώνων γενικότερα στη μετά-Κουμπερτέν εποχή.

"Φίλε Master,

Είμαι αναγνώστης του περιοδικού από το '96, δεν έχω γράψει ποτέ, αλλά με αφορμή το σχετικό με τους Ολυμπιακούς (;) Αγώνες (ΤΟΥΣ) - όπως πολύ εύστοχα παρατηρεί ο συνάδελφος κύριος Στ. Κουνάδης - άρθρο του μηνός Φεβρουαρίου, θέλω να προσθέσω κι εγώ δύο λόγια στο θέμα.

Για ποιους Ολυμπιακούς μιλάμε, όταν μεγάλη πολυεθνική εταιρεία -όνομα και μη χωριό- πούλησε με το χιλιόμετρο τη διαδρομή της φλόγας στους Ολυμπιακούς του L.A.;

Οταν για να μας τους δώσουν -γιατί; Σε ποιους ανήκουν;- χρειάστηκε να μπούμε στη διαδικασία πλειστηριασμού με τους διαβόητους πλέον Αθάνατους;

Οταν ο ίδιος ο απερχόμενος πρόεδρος J.A. Samaranc στην τελευταία ομιλία του με αυτήν την ιδιότητα δηλώνει ότι ο αγώνας ενάντια στο dopping είναι χαμένος;

Οταν τα θύματα του dopping στις πρώην Λαϊκές Δημοκρατίες είναι πολλά και οι νεκροί αρκετοί; (Σε σχετικές δίκες που έγιναν στη Γερμανία κατηγορήθηκαν γιατροί, παράγοντες ομοσπονδιών ολυμπιακών αθλημάτων κ.λπ.).

Οταν ενοχλεί μερικούς αδαείς και απαίδευτους η παρατεταμένη συννεφιά στον ΙΕΡΟ χώρο της Ολυμπίας κατά την τελετή της αφής της φλόγας και αναρωτιούνται αν θα έπρεπε να υπάρχουν εναλλακτικοί τρόποι για την αφή; (Ας πούμε με κανένα μπουκαλάκι Scotch).

Οταν οι ελληνοποιήσεις αθλητών από διάφορες χώρες και σε ποικίλα αθλήματα κοντεύουν να φθάσουν αυτές του μπάσκετ και του ποδοσφαίρου πριν από μερικά χρόνια;

Φίλε Master, θα μπορούσα να γράψω σελίδες για το θέμα, αλλά νομίζω ότι ο χρόνος και των δυο μας είναι λίγος. Θα τελειώσω λέγοντας ότι πραγματικά λυπάμαι για το επεισόδιο με το site του 14ου Γυμνασίου Περιστερίου και περισσότερο για τα παιδιά, που τόσο αγνά και όμορφα σκέφτηκαν να βοηθήσουν την Ολυμπιακή (ΤΟΥΣ) Ιδέα.

Ομως... μήπως, τελικά, μας βοηδά να ανοίξουμε τα μάτια μας και να καταλάβουμε με ποιους και με τι έχουμε να κάνουμε;

Μήπως πίσω από τη βιτρίνα τα πράγματα είναι διαφορετικά;

Εμαθε ποτέ κανένας τον ακριβή αριθμό των Μεξικάνων φοιτητών που θέρισαν τα πυρά των ελικοπτέρων της αστυνομίας όταν διαδήλωναν κατά της ανάληψης των Ολυμπιακών (;) Αγώνων στα μέσα του '60;

Ακουσε ποτέ κάποιος τα ονόματα Smith και Carlos; Ολυμπιονίκες -ο Smith με παγκόσμιο ρεκόρ- στα 200μ. το '68 στο Μεξικό. Στην τελετή απονομής τόλμησαν να υψώσουν το δεξί χέρι με μαύρο γάντι (Black Power) διαμαρτυρόμενοι για την καταπίεση των μαύρων στη χώρα της ελευθερίας. Τους γύρισαν πίσω με χειροπέδες και ακόμα ψάχνουν για δουλειά.

Ποιους; Αυτούς που αγωνίστηκαν για τη χώρα τους, επιλεγμένοι ως άριστοι ανάμεσα στους κορυφαίους.

Αναρωτήθηκε ποτέ κανένας -αν βέβαια το πληροφορήθηκε- πώς και από τι πέθανε η Ολυμπιονίκης και κάτοχος του παγκόσμιου ρεκόρ από τότε Florence Griffith; Αναρωτήθηκε ποτέ κανένας αν η αμοιβή του πολυτάλαντου Vangelis είναι ανάλογη του μισθού του τελευταίου τη τάξει Ευρωπαίου πολίτη;

Η δε φιέστα του εθελοντισμού με τους διαφόρους κυρίους και τις κυρίες με το όψιμο ομολογουμένως-αν και όχι αζημίωτο- ενδιαφέρον για τον αθλητισμό και τον Ολυμπισμό δεν άγγιξε κανέναν.

" Η Info-Quest προτίθεται να επιχειρήσει να πωλήσει το 60% του μετοχικού κεφαλαίου της Hellas On Line στη Eurobank, η οποία είναι ο δεύτερος μεγάλος μέτοχος της HOL.

ΑΦΙΕΡΩΜΕΝΟ ΕΞΑΙΡΕΤΙΚΑ

> >Ο sysadmin ο Μήτσος
> >
> >Δυο χρόνια είχα να σε δω,
> >και σε συνάντησα ξανά σε 'να ISP.
> >Περνούσες patches, service packs σ'ένα θηρίο
> >και τα καλά σου φόραγες, σαν να' σουν πωλητής.
> >
> >Δεν ήσουνα programmer, για να πω 'καλά να πάθεις',
> >μα ούτε web developer, για να πω 'βάλε μυαλό'.
> >Solaris κι HP admin 2 χρόνια κι 6 μήνες,
> >system shutdown έκανες, και είπες 'άντε γεια'.
> >
> >Το ξέρω, ζήτησες δουλειά σε χιλιαδυό αφεντικά,
> >κι όλοι ζητούσανε να δουν συστάσεις, προϋπηρεσία.
> >Μα μόλις είδανε κι αυτοί ότι δεν ήξερες NT,
> >σε διώξανε σαν το σκυλί και δεν σ' αφήσανε να πεις
> >μια δικαιολογία.
> >
> >Και είπες στην αρχή 'καλά', κι αλλού εζήτησες δουλειά.
> >Κι αλλού ξανά, κι αλλού τα ίδια και τα ίδια.
> >Μα ήσουν άτυχος πολύ, γιατί έπεσες σ' εποχή
> >που όλοι δουλεύανε NT κι εσύ είχες OpenBSD
> >κι' αυτό το OS, το ξέρεις, φέρνει ανεργία.
> >
> >Κι ερχόντουσαν και τα crash dumps κάθε που νύχτωνε,
> >σε τυραννούσαν reinstalls μέσα στο βράδυ.
> >Κι είναι μαρτύριο τρομερό, το βίτσιο αυτό το βρωμερό
> >που σου' μαθε το point n' click, εκείνος ο κοντός
> >απ' τον Πουλιάδη.

Οι Ολυμπιακοί Αγώνες με το ένα και πραγματικό νόημα πέθαναν επί Μ. Θεοδοσίου - αν όχι νωρίτερα, όταν οι Ρωμαίοι πάτησαν αυτά τα χώματα.

Συγχωρήστε, παρακαλώ, την οργή μου, όταν όμως προσβάλλεται η νοημοσύνη μας έχουμε χρέος τουλάχιστον να θυμώνουμε.

Η Ελλάδα, Master, ποτέ δεν πεθαίνει, γι' αυτό και δεν έχει καμία ελπίδα να αναστηθεί.

Ευχαριστώ για το χρόνο σας
Με εκτίμηση
Μωραΐτης Ευάγγελος
Καθηγητής Φυσικής Αγωγής ΠΕ11"

Διαβάζοντας την επιστολή αυτή συνειδητοποιεί κανείς ότι τα Ολυμπιακά Ιδεώδη, για τα οποία με τόση θέρμη μιλούν οι διοργανωτές (δανείζομαι μια πρόταση από το επίσημο site των Αγώνων του 2004: "Το 2004, η Ελλάδα καλείται να αναδείξει τα Ολυμπιακά Ιδεώδη, θέτοντας τον αθλητισμό στην υπηρεσία της ειρήνης."), είναι μία έννοια η οποία έχει διαστρεβλωθεί κατά το δοκούν, εξυπηρετώντας ίσως συμφέροντα άλλα από αυτά για τα οποία είχε αρχικά διατυπωθεί.

Συμφωνώ με τον κ. Μωραΐτη όταν αναρωτιέται "Για ποιους Ολυμπιακούς Αγώνες μιλάμε;", βλέποντας την κατάσταση με πιο "ώριμο" μάτι τα τελευταία 15 χρόνια, αν και δεν ενστερνίζομαι την άποψη ότι το πνεύμα των Ολυμπιακών Αγώνων στα σύγχρονα χρόνια ήταν νεκρό εξαρχής. Δεν πιστεύω (ή δεν θέλω να πιστέψω, έτσι;) ότι ο Pierre De Coubertin, ο Ε. Ζάππας ή ο Δ. Βικέλας είχαν αυτή τη μορφή διοργάνωσης όταν "οραματίστηκαν την αναβίωση των Ολυμπιακών Αγώνων".

Δυστυχώς, οι Ολυμπιακοί Αγώνες στην εποχή μας γίνονται για χατίρι της κινητήριας δύναμης του κόσμου μας, της Αυτού Μεγαλειότητος του Χρήματος, και όχι για κάποια Ιδέα. Οχι πια...

ΟΠΤΙΚΕΣ ΨΕΥΔΑΙΣΘΗΣΕΙΣ

Σας άρεσε η φωτογραφιούλα του προηγούμενου τεύχους, έτσι; Αν είστε καλά παιδιά, θα δημοσιεύσω και άλλες τέτοιες...

Η αλήθεια είναι ότι μόλις πρωτοείδα την εν λόγω φωτογραφία τρελάθηκα. Δεν μπορούσα να καταλάβω τι συνέβαινε. Πάνω που εστίαζα σε μια μαύρη κηλίδα, χάνονταν οι υπόλοιπες. Καθίστε, βρε, ήσυχες να σας μετρήσω!

Ενας φίλος αναγνώστης της στήλης ανέλαβε να μου (μας) εξηγήσει γιατί παθαίνουμε αυτό που παθαίνουμε, όταν προσπαθούμε να μετρήσουμε τις άτιμες τις τελείες. Ιδού, λοιπόν:

"Dear Master,

Ιδιαίτερα ενδιαφέρουσα η εικόνα με τις τελείες (μετρήστε τις μαύρες...) του τεύχους 148 (για φαντάσου, διαβάζω 106 τεύχη PC MASTER!). Αναρωτήθηκα, λοιπόν, αν ενδιαφέρεστε για μια εξήγηση...

Τα μάτια όταν προσηλώνονται σε ένα σημείο -και είναι φαινομενικά σε ηρεμία- εκτελούν τριών ειδών κινήσεις:

(α) Τρομώδεις κινήσεις (που δεν μας ενδιαφέρουν εδώ, αλλά, έτσι για εφέ, αναφέρω ότι έχουν μια συχνότητα 30-80Hz),

(β) βραδείες κινήσεις, που μετακινούν το σημείο που βλέπουμε ως προς την ωχρά κηλίδα (ένα σημείο του οφθαλμού που έχει τη μεγαλύτερη διακριτική ικανότητα και πρακτικά αυτό χρησιμοποιούμε όταν εστιάζουμε κάπου) και

(γ) αιφνίδιες, απότομες κινήσεις, που επαναφέρουν το σημείο στην κεντρική περιοχή της ωχράς κηλίδας, όταν, λόγω των βραδείων κινήσεων, απομακρυνθεί.

Στη συγκεκριμένη εικόνα, όταν προσηλώσουμε το βλέμμα σε μία λευκή τελεία, οι τελείες που βρίσκονται σε κάποια απόσταση τρεμοπαίζουν λόγω των κινήσεων αυτών και δεν 'διορθώνονται' όπως η κεντρική, γιατί δεν εστιάζονται στην ωχρά κηλίδα - άλλωστε εστιάζονται σε περιοχή που δεν δίνει ευκρινή εικόνα. Αν, όμως, μετακινήσουμε το βλέμμα σε αυτές, τότε 'ως διά μαγείας' σταθεροποιούνται, γιατί τώρα εστιάζονται στην ωχρά κηλίδα, ενώ τρεμοπαίζουν οι άλλες.

Νομίζω ότι η εξήγηση αυτή είναι ικανοποιητική, αν και δεν είμαι ειδικός στο θέμα - hope you enjoyed it!

Ανδρέας 'dizzy' Κ.

Υ.Γ.: Ενδιαφέρεστε για ένα άλλο; Ζωγραφίστε σε ένα άσπρο χαρτί ένα σταυρό και έναν κύκλο (κάπως έτσι: o +) με μια απόσταση 2-3 εκατοστά μεταξύ τους, κλείστε το ένα μάτι και εστιάστε στο σταυρό. Πλησιάστε αργά (είπα αργά) το χαρτί -πάντα εστιάζετε στο σταυρό- και σε μία απόσταση 5-10 εκατοστά από το μάτι σας θα..."

...θα σας πονέσει το μάτι! Ατιμε, Ανδρέα, ζαλίστηκα ("dizzy") προσπαθώντας να δω τι θα γίνει - και τίποτα δεν έγινε, τελικά, παρ' όλο που προσπάθησα τρεις τέσσερις φορές με διαφορετικές αποστάσεις του "o" και του "+". Για να σε τιμωρήσω, λοιπόν, στο επόμενο τεύχος θα έχω και άλλη μία άπαιχτη οπτική ψευδαίσθηση. Να, για να μάθεις!

PC

NO COMMENT



Αν θελήσετε να επικοινωνήσετε μαζί μας, μη διστάσετε να μας γράψετε στη διεύθυνση του περιοδικού ή να στείλετε e-mail (master@compupress.gr).

Πινακίδα σε κατάστημα ενοικιάσεων αυτοκινήτων και μοτοσυκλετών: "DUCKS FOR RENT" ***(παπάκια για νοίκιασμα).***

Κάθε άνθρωπος είναι ένα φεγγάρι. Εχει μια πλευρά που κανένας δεν μπορεί να δει.
Mark Twain

Ο 21ος αιώνας, φίλοι μου, προχωρεί με γοργούς ρυθμούς και η στήλη μας δηλώνει και αυτόν το μήνα το "παρών", προκειμένου να σας περιγράψει τις σημαντικότερες εξελίξεις στην επιστήμη και την τεχνολογία. Όσοι από εσάς συμμετέχετε σε κάποιο ακαδημαϊκό project (π.χ. στο πανεπιστήμιο όπου φοιτάτε) το οποίο πιστεύετε πως άπτεται του περιεχομένου της στήλης και θέλετε να μας το παρουσιάσετε, είστε ευπρόσδεκτοι! Αν μάλιστα δούμε ότι είστε πολλοί, ίσως φτιάξουμε μία ενότητα με τίτλο "Το project του μήνα". Αναμένουμε, λοιπόν, το feedback σας...

Επιμέλεια: Βαγγέλης Κράτσας
vantor@compupress.gr

ΕΝΑ ΡΟΜΠΟΤ... ΣΤΟ ΧΡΗΜΑΤΙΣΤΗΡΙΟ!

Η 14η Φεβρουαρίου, ημέρα του Αγίου Βαλεντίνου, είναι γνωστή για τις ανταλλαγές δώρων και υποσχέσεων αιώνιας αγάπης στα ερωτευμένα ζευγάρια. Σας ερωτώ, λοιπόν: Πού πιστεύετε ότι "κολλάει" σε μια τέτοια ημέρα ένα ψυχρό ρομπότ και... ο δείκτης του χρηματιστηρίου; Κι

Την 14η Φεβρουαρίου 2002 επέλεξαν οι υπεύθυνοι της Honda για να παρουσιάσουν, όχι μια νέα υπερσύγχρονη μοτοσυκλέτα πολλών κυβικών, αλλά το ολοκαίνουριο ρομποτάκι τους, τον Asimo.

όμως, ακριβώς την 14η Φεβρουαρίου 2002 επέλεξαν οι υπεύθυνοι της Honda για να παρουσιάσουν, όχι μια νέα υπερσύγχρονη μοτοσυκλέτα πολλών κυβικών, αλλά το ολοκαίνουριο ρομποτάκι τους, τον Asimo. Γιορτάζοντας τα 25 χρόνια από την εισαγωγή της Honda στο Χρηματιστήριο της Νέας Υόρκης, ο Asimo άπλωσε το μηχανικό χέρι του και χτύπησε το κουδούνι που σημαίνει την έναρξη της συνεδρίασης στο χρηματιστήριο, παρόντων του προέδρου της Honda Hiroyuki Yoshino και του διευθυντή του Χρηματιστηρίου της Νέας Υόρκης Dick Grasso.



Ο Asimo (ακρωνύμιο του Advanced Step in Innovative MObility) μπορεί να περπατήσει, να κάνει στροφές, να ανέβει σκάλες, ακόμα και να επιβραδύνει ή να επιταχύνει το βάδισμά του. Δεν ξέρουμε αν θα υποσκελίσει σε πωλήσεις το γνωστό σκυλάκι Aibo της Sony, αυτό όμως που πρέπει να θεωρείται σίγουρο είναι πως, αν και Asimo, το ρομπότ της Honda έγινε ήδη... διάσημο!



ΝΕΑ... ΜΑΤΙΑ ΓΙΑ ΤΟ HUBBLE

Το περίφημο διαστημικό τηλεσκόπιο Hubble πρόσφατα αναβαθμίστηκε σημαντικά, καθώς το πλήρωμα του διαστημικού λεωφορείου Columbia εγκατέστησε σε αυτό καινούρια και ισχυρότερα "μάτια". Συγκεκριμένα, η Faint Object Camera, που διέθετε από το 1990 το Hubble Space Telescope, αντικαταστάθηκε από την ACS (Advanced Camera for Surveys), η οποία είναι δέκα φορές ισχυρότερη από την προηγούμενη και θα ενσωματώνει τη δυνατότητα φωτογράφησης πλανητών από άλλα ηλιακά συστήματα. Μέχρι τώρα, οι αστρονόμοι δεν είχαν τη δυνατότητα να φωτογραφίσουν απευθείας μέσω του Hubble τους πλανήτες αυτούς, αλλά μπορούσαν μόνο να υποθέσουν την ύπαρξή τους μέσω των ενδείξεων βαρυτικής έλξης.

Το περίφημο διαστημικό τηλεσκόπιο Hubble πρόσφατα αναβαθμίστηκε σημαντικά, καθώς το πλήρωμα του διαστημικού λεωφορείου Columbia εγκατέστησε σε αυτό καινούρια και ισχυρότερα "μάτια".

Η νέα κάμερα που τοποθετήθηκε στο Hubble δεν αποτελεί την πρώτη σημαντική αναβάθμιση του τηλεσκόπιου, αφού το 1993, στο πλαίσιο της γνωστής ως "Servicing mission", είχαν ήδη πραγματοποιηθεί επεμβάσεις που βελτίωσαν περαιτέρω τις οπτικές τεχνολογίες του, διορθώνοντας ταυτόχρονα ορισμένα σφάλματα που υπήρχαν στις αρχικές ρυθμίσεις. Η στήλη μας παρουσιάζει, ως γνωστόν, συχνά πυκνά τις σημαντικότερες φωτογραφίες που προέρχονται από το Hubble και, όσοι από εσάς είστε τακτικοί αναγνώστες της, θα συμφωνήσετε ασφαλώς μαζί μου στο ότι οι γνώσεις που μας προσφέρουν οι φωτογραφίες αυτές για το Σύμπαν αξίζουν τον κόπο και τις δαπάνες κάθε τέτοιας βελτίωσης. Εμάς, αλήθεια, λέτε να μας φωτογραφίζει κανείς εκεί έξω; Ίσως, κάποτε να το μάθουμε κι αυτό...

ΚΛΩΝΟΠΟΙΗΜΕΝΗ ΓΑΤΑ!

Πολλοί από εσάς που διαθέτετε κάποιο κατοικίδιο ζώο, θα είστε αρκετά συνδεδεμένοι μαζί του και, σίγουρα, δεν θα θέλετε ούτε καν να σκέφτεστε την περίπτωση να το χάσετε ή να πεθάνει και να μην το έχετε πια κοντά σας. Μην ανησυχείτε, η επιστήμη φρόντισε και για σας! Ηδη το πρώτο κλωνοποιημένο γατάκι, που ονομάστηκε "cc" (είναι τα αρχικά του carbon copy - αντίγραφο "καρμπόν", όπως λέμε), αποτελεί πραγματικότητα και είναι μάλιστα μια χαρά στην υγεία του!



Η κλωνοποίηση έγινε από επιστήμονες του Πανεπιστημίου του Τέξας, με τη χρηματοδότηση της εταιρείας Genetic Savings & Clone, η οποία προωθεί ακριβώς την ιδέα της αποθήκευσης του DNA των αγαπημένων μας κατοικίδιων, προκειμένου να καταστεί εφικτή η κλωνοποίησή τους. Βέβαια, οι οργανώσεις προστασίας των ζώων εκφράζουν αρκετές επιφυλάξεις όσον αφορά στην εξάπλωση αυτών των μεθόδων. Το επιχείρημά τους είναι πως αν κάποιος μπορεί να κλωνοποιήσει το δικό του κατοικίδιο δεν θα χρειαστεί να αποκτήσει άλλο, με συνέπεια τα ήδη πολυπληθή άστεγα ζώα να έχουν ολοένα λιγότερες πιθανότητες ανεύρεσης ενός φιλόξενου σπιτιού. Πάντως, η Genetic Savings & Clone δεσμεύτηκε να χρηματοδοτήσει και κλωνοποιήσεις ειδών που βρίσκονται υπό εξαφάνιση. Ας ελπίσουμε να πετύχει το στόχο της, γιατί όλο και περισσότερα είδη κινδυνεύουν να χαθούν από τον πλανήτη μας για πάντα, με πιο πρόσφατο παράδειγμα το χαβανέζικο πουλί Po'ouli, που έχει απομείνει με τρεις (!) μονάχα εκπροσώπους σε διαφορετικές περιοχές και οι επιστήμονες προσπαθούν τώρα να φέρουν ένα από τα δύο θηλυκά στην περιοχή όπου ζει το τελευταίο αρσενικό, προκειμένου να ζευγαρώσουν...

Το πρώτο κλωνοποιημένο γατάκι, που ονομάστηκε "cc" (είναι τα αρχικά του carbon copy - αντίγραφο "καρμπόν", όπως λέμε), αποτελεί πραγματικότητα και είναι μάλιστα μια χαρά στην υγεία του!





X-FILES: THE END

Μία από τις δημοφιλέστερες και πιο "cult" τηλεοπτικές σειρές των τελευταίων δεκαετιών, τα περίφημα "X-Files", φτάνει στο τέλος της φέτος τον Μάιο. Οπως ανακοίνωσε η Fox, οι δείκτες θεαματικότητας της σειράς έπεσαν φέτος κατά πολύ, πιθανότατα λόγω της αποχώρησης του David Duchovny, που δεν θα εμφανιστεί φέτος ούτε καν ως guest star, κι έτσι ο ένατος κύκλος που αυτή την εποχή προβάλλεται στις ΗΠΑ θα είναι ο τελευταίος. Πάντως, σύμφωνα με δηλώσεις των κεντρικών συντελεστών της σειράς, στο τελευταίο επεισόδιο της σειράς, το οποίο θα έχει δίωρη διάρκεια, θα λυθούν πολλά από τα μυστικά των "X-Files" και θα δοθούν απαντήσεις σε ερωτήματα που βασάνιζαν για χρόνια τους fans. Σε ένα άλλο επεισόδιο του ένατου κύκλου θα πρωταγωνιστήσει ένας πολύ γνωστός σταρ του Χόλιγουντ, ο Burt Reynolds.

Στο τελευταίο επεισόδιο της σειράς, το οποίο θα έχει δίωρη διάρκεια, θα λυθούν πολλά από τα μυστικά των "X-Files" και θα δοθούν απαντήσεις σε ερωτήματα που βασάνιζαν για χρόνια τους fans.

Αν και τα "X-Files" θα πάψουν να είναι κοντά μας σε εβδομαδιαία βάση, τόσο ο David Duchovny όσο και η Gillian Anderson συμφώνησαν με τον παραγωγό Chris Carter να κρατήσουν ζωντανούς τους ρόλους του Mulder και της Scully που τους έκαναν γνωστούς ανά την υφήλιο, γυρίζοντας κινηματογραφικές ταινίες, όπου θα συνεχίσουν να υποδύονται τους δύο πράκτορες του FBI. Για περισσότερα, διαβάστε τη στήλη "Dark side of gaming" αυτού του τεύχους, η οποία είναι εξαιρετικά αφιερωμένη στα "X-Files"...



Ο ΔΑΡΒΙΝΟΣ... ΕΚΤΙΘΕΤΑΙ!

Το 2009 συμπληρώνονται διακόσια ολόκληρα χρόνια από τη γέννηση του Δαρβίνου, του πρωτοπόρου επιστήμονα που καθόρισε τις αρχές επάνω στις οποίες βασίστηκε η σύγχρονη Βιολογία. Κάτι που ίσως δεν γνωρίζετε είναι πως πολλά από τα είδη που ο Δαρβίνος συγκέντρωσε και μελέτησε κατά τη διάρκεια του περίφημου ταξιδιού του με το πλοίο "HMS Beagle" ανά τον κόσμο, διάρκειας πέντε ετών, για να καταλήξει στη θεωρία της εξέλιξης μέσω της φυσικής επιλογής και να γράψει το περίφημο σύγγραμμά του "Περί της καταγωγής των ειδών", διατηρούνται ακόμα στο μουσείο Φυσικής Ιστορίας του Λονδίνου!



Οπως ανακοίνωσαν οι υπεύθυνοι του

Πολλά από τα είδη που ο Δαρβίνος συγκέντρωσε και μελέτησε κατά τη διάρκεια του περίφημου ταξιδιού του με το πλοίο "HMS Beagle" ανά τον κόσμο διατηρούνται ακόμα στο μουσείο Φυσικής Ιστορίας του Λονδίνου!

μουσείου, τα είδη αυτά θα εκτεθούν φέτος τον Σεπτέμβριο για πρώτη φορά στο ευρύ κοινό, ενώ ετοιμάζεται πυρετωδώς η "Αίθουσα Δαρβίνου" που πρόκειται να τα φιλοξενήσει. Ορισμένα από τα εκθέματα παρουσιάστηκαν πρόσφατα στους δημοσιογράφους και ανάμεσά τους συμπεριλαμβάνονται ψάρια, σαύρες, χέλια και τρωκτικά.

Οι περισσότερες από τις μελέτες του Δαρβίνου διεξήχθησαν στα νησιά Γκαλαπάγκος, όπου μπορεί κανείς ακόμα και σήμερα να απολαύσει ζωντανά και σε όλη τη μεγαλοπρέπειά τους ορισμένα από τα σπανιότερα και ομορφότερα ζώα του πλανήτη μας. Τα εκθέματα του μουσείου Φυσικής Ιστορίας του Λονδίνου έχουν πάψει, βέβαια, να είναι ζωντανά εδώ και σχεδόν δύο αιώνες, κανείς ωστόσο δεν μπορεί να αμφισβητήσει το σημαντικότατο ιστορικό ενδιαφέρον τους. Περισσότερα όμως τον Σεπτέμβριο, οπότε πιθανότατα θα έχουμε πλούσιο φωτογραφικό υλικό...





ΜΕΛΩΔΙΕΣ ΣΤΟ ΔΙΑΣΤΗΜΑ

Μια και ο λόγος για το Δαρβίνο και το πλοίο με το οποίο πραγματοποίησε το μακρινό ταξίδι του στα νησιά Γκαλαπάγκος, το "HMS Beagle", να αναφέρουμε ότι για να τιμηθεί ο μεγάλος Βρετανός επιστήμονας, η Ευρωπαϊκή Διαστημική Εταιρεία (ESA) έδωσε την ονομασία "Beagle 2" στο όχημα προσεδάφισης της αποστολής Mars Express, για την οποία σας έχουμε ήδη εδώ και καιρό ενημερώσει. Η αποστολή έχει προγραμματιστεί να ξεκινήσει από το Καζακστάν, όπου θα γίνει η εκτόξευση, τον Μάιο του 2003, και προβλέπεται να φτάσει στον Κόκκινο Πλανήτη τον Δεκέμβριο της ίδιας χρονιάς, δύο μόνο ημέρες πριν από τα Χριστούγεννα.

Ο Beagle 2 δεν θα είναι μόνος του στον Αρη, αλλά θα συνοδεύεται από όμορφες μελωδίες του γνωστού pop συγκροτήματος Blur!

Ο Beagle 2, όμως, δεν θα είναι μόνος του στον Αρη, αλλά θα συνοδεύεται από όμορφες μελωδίες του γνωστού pop συγκροτήματος Blur! Ενα τραγούδι των Blur, που θα μεταδοθεί από τον κεντρικό υπολογιστή του σκάφους, θα σημάνει την ομαλή προσεδάφιση του Beagle 2 και, βέβαια, θα ακουστεί σε ολόκληρο τον κόσμο, μια και η αποστολή θα καλυφθεί ευρύτατα από τα ραδιοτηλεοπτικά δίκτυα. Οι Blur επεξεργάζονταν το κομμάτι αυτό ήδη από το 1998, με βασικότερους συντελεστές τον μπασίστα Alex James και τον ντράμερ Dave Rowntree. Αν μάλιστα ο Beagle 2 ανακαλύψει ίχνη ζωής στον Αρη, τότε να είστε σίγουροι πως θα το τραγουδάμε όλοι μαζί...



ΔΟΡΥΦΟΡΟΣ ΘΑ ΜΕΛΕΤΗΣΕΙ ΤΙΣ ΗΛΙΑΚΕΣ ΕΚΡΗΞΕΙΣ

Οι εκρήξεις που λαμβάνουν χώρα τακτικά στον Ηλιο απασχολούν σημαντικά τους επιστήμονες της NASA και όχι άδικα, αφού εξαιτίας τους δημιουργούνται προβλήματα στην κινητή τηλεφωνία και τις ραδιοεπικοινωνίες, καθώς και κίνδυνοι υψηλών ραδιενεργών εκπομπών για τους αστροναύτες που βρίσκονται στο Διάστημα. Μέχρι σήμερα, δεν έχει καταστεί δυνατή η αποτελεσματική διερεύνηση των αιτίων που τις προκαλούν και ο τρόπος με τον οποίο εκπέμπουν τόσο τεράστια ποσά ενέργειας.

Για τους λόγους αυτούς, η NASA κατασκεύασε το δορυφόρο HESSI (High Energy Solar Spectroscopic Imager), που εκτοξεύθηκε στις 5 Φεβρουαρίου προκειμένου να μελετήσει ακριβώς τις εκρήξεις αυτές. Η NASA συνάντησε, μάλιστα, προβλήματα στα στάδια δοκιμών του, αξίας 85 εκατομμυρίων δολαρίων, δορυφόρου, τα οποία καθυστέρησαν για αρκετό καιρό την εκτόξευσή του: Συγκεκριμένα, όταν ο HESSI βρισκόταν στο Jet Propulsion Laboratory

Η NASA κατασκεύασε το δορυφόρο HESSI (High Energy Solar Spectroscopic Imager), που εκτοξεύθηκε στις 5 Φεβρουαρίου προκειμένου να μελετήσει τις ηλιακές εκρήξεις.



προκειμένου να γίνουν διάφορα πειράματα για να δοκιμαστεί η αντοχή του, το μηχάνημα "shaker" που έπρεπε να εξομοιώσει τις δονήσεις που θα παραχθούν κατά τη διάρκεια της εκτόξευσης άσκησε στο δορυφόρο, από λάθος, δυνάμεις δέκα φορές ισχυρότερες από τις προβλεπόμενες, με συνέπεια τα ηλιακά panels και τα ευαίσθητα ηλεκτρικά συστήματα του HESSI να καταστραφούν ολοκληρωτικά και να καταστεί αναγκαία η επανακατασκευή του δορυφόρου!

Τελικά, ο HESSI τέθηκε με επιτυχία πλέον σε τροχιά, αν και, λόγω των καθυστερήσεων, έχασε την κορυφαία στιγμή του ενδεκάχρονου κύκλου των ηλιακών εκρήξεων, από τη μελέτη της οποίας οι επιστήμονες θα εξήγαγαν πολλά χρήσιμα συμπεράσματα. Τα λάθη, δυστυχώς, πληρώνονται...





ΚΙΝΔΥΝΟΣ ΓΙΑ ΤΑ ΝΤΙΓΚΟΝΓΚ

Οπως ανακοίνωσαν τα Ηνωμένα Εθνη, ένα από τα τέσσερα εναπομείναντα είδη θαλάσσιων αγελάδων, γνωστό ως "ντιγκόνγκ", αντιμετωπίζει σοβαρούς κινδύνους και, εάν τα πράγματα μείνουν ως έχουν, προβλέπεται να εξαφανιστεί ολοκληρωτικά μέσα σε διάστημα 25 ετών.

Αυτή τη στιγμή το συνολικό πλήθος των ντιγκόνγκ υπολογίζεται πως δεν υπερβαίνει τις 2.000. Ως σημαντικότερα αίτια για τη δραματική μείωση του πληθυσμού τους κατά τη διάρκεια των τελευταίων ετών θεωρούνται η μόλυνση, η ανεξέλεγκτη αλιεία και η τουριστική ανάπτυξη των ακτών. Τα ντιγκόνγκ πέφτουν θύματα κυνηγών τόσο για το κρέας τους όσο και για τους χαυλιόδοντές τους, οι οποίοι χρησιμοποιούνται στην παραγωγή κοσμημάτων. Το πρόβλημα, μάλιστα, εντείνεται από το γεγονός πως τα τεράστια και μεγαλοπρεπή αυτά ζώα που ευδοκιμούν κυ-

Ενα από τα τέσσερα εναπομείναντα είδη θαλάσσιων αγελάδων, γνωστό ως "ντιγκόνγκ", αντιμετωπίζει σοβαρούς κινδύνους και, εάν τα πράγματα μείνουν ως έχουν, προβλέπεται να εξαφανιστεί ολοκληρωτικά μέσα σε διάστημα 25 ετών.

ρίως σε τροπικές περιοχές, όπως η Τανζανία, η Κένυα, η Μοζαμβίκη, οι Σεϋχέλλες, η Μαδαγασκάρη και η Σομαλία, έχουν μικρό δείκτη αναπαραγωγής, αφού κάτω από τις καλύτερες δυνατές συνθήκες μπορούν να αυξήσουν τον πληθυσμό τους μόνο κατά 5% ετησίως. Οι επιστήμονες έχουν ήδη προτείνει τη δημιουργία ειδικών προστατευμένων καταφυγίων για τα ντιγκόνγκ - μακάρι να εισακουστούν πριν να είναι ήδη πολύ αργά...

SAITEK R440 FORCE FEEDBACK WHEEL

Με τα χέρια στο τιμόνι

Η Saitek είναι μία από τις γνωστότερες εταιρείες κατασκευής χειριστηρίων gaming, με μεγάλη παράδοση στο χώρο. Μία από τις νεότερες προτάσεις της είναι ένα άψογο σετ τιμονιέρας-πεταλιού. Εχοντας αρκετή εμπειρία από ανάλογες τιμονιέρες της γνωστής Logitech και, φυσικά, της Microsoft, αντιμετώπισα το σετ R440 με αυστηρότητα και σκεπτικισμό, όσον αφορά τόσο στην εργονομία όσο και στη λειτουργικότητά του.

του Χάρη Κλάδη
rex@compupress.gr

Το Saitek R440 κατορθώνει να συνδυάσει ατού που του επιτρέπουν να ξεχωρίσει του ανταγωνισμού, όπως το καλαίσθητο design του, πιστό στην αισθητική που χρόνια τώρα καταδεικνύει την Saitek. Το R440 έχει ένα μοντέρνο -σχεδόν ιδιόρρυθμο- στυλ, το οποίο δεν θυμίζει σε τίποτα το τιμόνι που θα συναντήσει κάποιος σε ένα τυπικό αυτοκίνητο. Δεν ξέρω αν οι σχεδιαστές της Saitek έχουν τίποτε... άκρες σε μεγάλες αυτοκινητοβιομηχανίες και ξεσηκώνουν σχέδια μελλοντικών αυτοκινήτων, αλλά εγώ θα είμαι ευτυχής αν κάποια στιγμή οδηγούσα το αυτοκίνητο που θα διέθετε τέτοιο τιμόνι. Αυτό δεν σημαίνει, βέβαια, ότι δεν είναι εργονομικό και λειτουργικό - το αντίθετο μάλιστα.

ΣΤΟ ΤΙΜΟΝΙ ΓΙΑ ΠΡΩΤΗ ΦΟΡΑ

Αίσθηση προκαλεί ο σχεδιασμός της πεταλιέρας, όπου τα πετάλια "κρέμονται", αντί να προεξέχουν της βάσης, όπως συμβαίνει στα περισσότερα δείγματα άλλων εταιρειών. Δείτε τις φωτογραφίες και θα καταλάβετε αμέσως τι εννοώ. Προχωρώντας αναλυτικά στα controls που διαθέτει το σετ, συναντώνται 4 πλήκτρα τοποθετημένα στις θέσεις όπου φυσιολογικά ο αντίχειρας αγκαλιάζει το τιμόνι. Εσωτερικά του αντίχειρα και πάνω στους κυρίως άξονες του τιμονιού βρίσκονται δύο paddles, που έχουν το ρόλο αυξομείωσης της ταχύτητας (gear up, gear down).

Το R440 είναι πλήρως plug and play, καθώς υλοποιείται γύρω από το πρότυπο USB. Δεν υπάρχει τρόπος σύνδεσης του σετ στη midi είσοδο της κάρτας ήχου (προφανώς από εδώ και πέρα η midi port θα πάρει "σύνταξη" ως gaming port, γι' αυτό ίσως η Creative την αντικατέστησε στις Audigy, με Firewire). Η εγκατάστασή του γίνεται χωρίς κανένα απολύτως πρόβλημα, απλώς χρειάζεται να εγκατασταθούν οι drivers προτού συνδεθεί το σετ με τον υπολογιστή. Το σετ συνοδεύει μία βελτιωμένη έκδοση του προγράμματος SGE (Saitek Smart Technology), στο οποίο ενσωματώθηκε λειτουργία "play now". Κατά τη διάρκεια της εγκατάστασης είναι δυνατή η επιλογή του φορτώματος ενός ελάχιστου σετ drivers, ώστε το R440 να αρχίσει αμέσως τη λειτουργία του, ή η επιλογή εγκατάστασης Smart Technology, η οποία χρησιμεύει σε όσους αρέσκονται να ρυθμίζουν τις λειτουργίες των πλήκτρων. Κατά το σετάρισμα μπορεί, επίσης, να καθοριστεί η λειτουργία των πεταλιών. Αυτά μπορούν να ρυθμιστούν βάσει ενός ή και δύο αξόνων.

Ακόμα και για όσους δεν είχαν ποτέ τη χαρά να παίξουν με ένα τιμόνι, το βιβλιαράκι με τις οδηγίες που συνοδεύει το R440, αν και λιτό, είναι αρκετό για να δώσει όλες τις απαραίτητες πληροφορίες. Εκτός από τη συναρμολόγηση και τοποθέτηση των κινητών μερών του τιμονιού, υπάρχουν σαφείς οδηγίες για το πώς



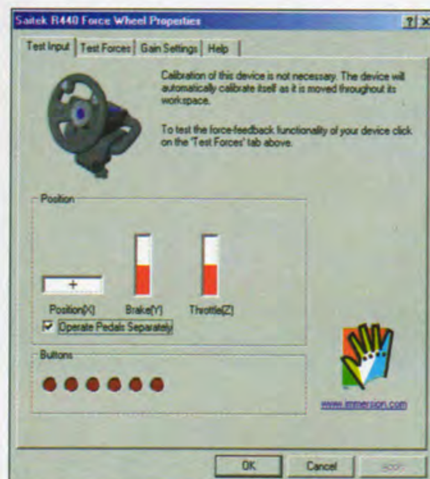
ΧΑΡΑΚΤΗΡΙΣΤΙΚΑ

- 4 πλήκτρα ενσωματωμένα στο τιμόνι
- 2 paddles ενσωματωμένα στους άξονες του τιμονιού
- Τεχνολογία δύναμης ανάδρασης TouchSense
- Σύνδεση Plug and Play μέσω USB

Απαιτήσεις Συστήματος

- Pentium 166MHz
- 32MB RAM
- Windows 98, 2000, Me
- USB Port

**Διάθεση: Despec Multimedia, Μακρυγιάννη 20, Μοσχάτο, τηλ.: 010 9480000
Τιμή: €115,92 (με το ΦΠΑ)**



Οι ρυθμίσεις γίνονται εύκολα μέσω του εύχρηστου προγράμματος SGE.

θα γίνει ο προγραμματισμός του και ποιες επιλογές δίνονται κατά τη διάρκεια ή μετά το τέλος αυτού. Υπάρχουν τόσο αναλυτικές εξηγήσεις κάθε λειτουργίας, όσο και φωτογραφίες, ώστε ακόμα και ο ...πιο αδύναμος κρίκος θα τα κατάφερνε να το τοποθετήσει και να το ρυθμίσει.

ΠΡΩΤΟΠΟΡΙΑΚΟ DESIGN

Σχεδόν στο σύνολό τους τα τιμόνια που υπάρχουν αυτή τη στιγμή στην αγορά αποτελούνται από τη λαβή και ένα ογκώδες μαύρο κουτί. Το R440 είναι περισσότερο "στυλάτο", με τη βάση του να έχει σχήμα κάλυκα, με όμορφες μπλε χαρακιές να "ρέουν" κατά μήκος κάθε πλευράς της. Το μέγεθός του είναι μικρότερο των τιμονιών του ανταγωνισμού, κάτι που φαίνεται και από το κουτί της συσκευασίας. Η αρπάγη είναι, επίσης, άριστα σχεδιασμένη και μπορεί να αποχωριστεί από τη βάση ώστε να κάνει την τοποθέτηση του τιμονιού και το βίδωμά του σε κάποια στέρεα επιφάνεια πολύ απλά. Η αρπάγη είναι σχεδιασμένη έτσι ώστε να αγκαλιάζει τη βάση του τιμονιού. Ετσι, αυτό μπορεί να "πιάνεται" σε οποιοδήποτε τραπέζι ή άλλη οριζόντια επιφάνεια, ανεξαρτήτως του πάχους της. Οι μπλε χαρακιές βρίσκονται στα πλάγια της βάσης για διακοσμητικούς λόγους, αλλά περιέχουν και φωτάκια που ανταποκρίνονται στις λειτουργίες της ανάδρασης, δίνοντας ακόμα μία διακοσμητική χροιά στο τιμόνι, ειδικά αν επικρατεί σκοτάδι στο χώρο. Η επιφάνεια του τιμονιού έχει στρώσεις καουτσούκ για την αποφυγή της ολισθηρότητας. Τα πλήκτρα και paddles βρίσκονται σε θέσεις που μπορούν να χρησιμοποιηθούν πολύ εύκολα, σε αντίθεση με άλλα τιμόνια της αγοράς που τα έχουν τοποθετημένα στον κεντρικό άξονα του τιμονιού.

Η ΑΝΕΣΗ ΕΠΙ... ΠΟΔΟΣ

Τα πετάλια είναι το σημείο του σετ που σηκώνει αρκετή συζήτηση. Στα περισσότερα τιμόνια, η θέση τους βρίσκεται στη βάση, ρίχνοντας το βάρος που τους ασκούν οι χρήστες προς τα κάτω και εμπρός, αντίθετα δηλαδή από τα πετάλια ενός αυτοκινήτου, τα οποία κρέμονται κάτω από το τιμόνι. Αυτό έχει τις περισσότερες φορές ως αποτέλεσμα να γλιστρά η βάση, εκτός και αν είναι ακουμπισμένη σε κάποιον τοίχο. Η Saitek άλλαξε το σημείο όπου τα πετάλια τοποθετούνται στη βάζοντάς τα σε ένα κάθετο σταντ, που τους επιτρέπει να κρέμονται και να ρίχνουν το βάρος που τους ασκείται προς τα κάτω. Εκτός, λοιπόν, από την αποφυγή των συχνών... "περπατημάτων" της βάσης,



τα πετάλια δίνουν μία περισσότερο ρεαλιστική αίσθηση, τουλάχιστον σε όσους έχουν οδηγήσει αυτοκίνητο και μπορούν να εντοπίσουν τη διαφορά. Ακόμα, είναι τοποθετημένα σε ιδανική απόσταση μεταξύ τους, ώστε να μην αποτελούν πρόβλημα για όσους θέλουν να χρησιμοποιούν και τα δύο πόδια. Οι αντιδράσεις τους κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού είναι επίσης πολύ καλές.

ΠΑΙΖΟΝΤΑΣ

Γενικά, οι επιδόσεις του τιμονιού στα παιχνίδια με ικανοποίησαν. Κάθε παιχνίδι διαθέτει το δικό του στυλ απόδοσης της δύναμης ανάδρασης, κάτι που γίνεται αμέσως αντιληπτό χρησιμοποιώντας το R440. Από τα μέτρια "κλοτσήματα" του Need For Speed, τα τρελά ντεραπαρίσματα του Midtown Madness 2, μέχρι τα ρεαλιστικά σπρωξίματα του F1 2001, το τιμόνι προσθέτει αρκετούς πόντους στο ρεαλισμό αλλά και στην αμεσότητα των παιχνιδιών. Κάνοντας χρήση ειδικών τεχνολογιών, το R440 μπορεί να διαχωρίσει τους ομαλούς από τους ανώμαλους δρόμους και, φυσικά, να διαχειριστεί άψογα τις συγκρούσεις, αν και θα ήθελα λίγο περισσότερη "κτηνωδία" στις ακραίες συγκρούσεις, εκεί όπου θα περίμενα το χέρι μου να τιναχτεί. Αν και ακόμα δεν μπορώ να πω ότι τα "οικιακά" τιμόνια έχουν φτάσει σε ισχύ ανάδρασης τα αντίστοιχα των ηλεκτρονικών, η Saitek έκανε καλή δουλειά. Οι επιστρώσεις καουτσούκ κάνουν σταθερό το χειρισμό, ενώ η εργονομική αρπάγη δίνει τη δυνατότητα της ικανοποιητικής στήριξης, η οποία με τη σειρά της διασφαλίζει το τιμόνι ακόμα και από τις πιο βίαιες κινήσεις. Βεβαίως, όλο το θέμα εξαρτάται από το πόσο γερό είναι το τραπέζι ή το γραφείο σας. Το R440 μπορεί να είναι γερή κατασκευή, να έχει καλές ανταποκρίσεις και να αντέχει δυναμικές κινήσεις, αλλά όλα αυτά πηγαίνουν μάλλον χαμένα, αν τα στηρίξετε σε έναν κακό πάγκο.

ΝΕΚΡΟ, ΧΕΙΡΟΦΡΕΝΟ, ΓΕΙΑ ΣΑΣ...

Με την ποιότητα, την εργονομία και, φυσικά, την τιμή, που είναι αρκετά χαμηλότερη του ανταγωνισμού, το Saitek R440 θα ικανοποιήσει πλήρως κάθε φανατικό racer gamer. Θα σας αρέσει το εκκεντρικό design του, το μικρό μέγεθός του, η έξυπνη τεχνολογία, η λειτουργικότητα των οδηγών και, φυσικά, τα εντυπωσιακά και μοναδικά πετάλια. PC

SAITEK R440

ΥΠΕΡ



- Μοδάτο look, με διακοσμητικό χαρακτήρα
- Εκπληκτική πεταλιέρα
- Ποιοτική ανάδραση
- Εργονομία στα πλήκτρα και paddles
- Η αρπάγη επιτρέπει την άψογη τοποθέτησή του
- Χαμηλή τιμή

ΚΑΤΑ



- Στις σφοδρές συγκρούσεις, η ανάδραση δεν είναι υπερβολικά έντονη
- Εξ ολοκλήρου κατασκευασμένο από πλαστικό
- Πρέπει να αποσυνδέεται κάθε φορά που κλείνει ο υπολογιστής



XBOX

του Χάρη Κλάδη
rex@compupress.gr

Θα σας



Είναι η χρονιά των κονσολών! Και αυτό όχι επειδή οι δημοφιλείς παιχνιδομηχανές κατόρθωσαν να ταράξουν τα λιμνάζοντα νερά του home gaming, όπως έκανε η Nintendo με τη SuperNES το 1991 και η Sony με το PlayStation το 1994, αλλά διότι οι σύγχρονες κονσόλες αποφάσισαν να εισέλθουν στα χωράφια του PC gaming και να προσφέρουν ισάξια, αν όχι καλύτερα, παιχνίδια και υπηρεσίες. Διδαγμένες από τα μοντέρνα PCs, οι εταιρείες κατασκευής τους μπαίνουν για τα καλά στο χορό του multiplayer και των multimedia. Και αν οι υπολογιστές -περισσότερο λόγω του όγκου τους- δεν μπόρεσαν να μπουν ακόμα στα σαλόνια, για να υπηρετήσουν ως συστήματα οικογενειακής διασκέδασης, πόσο κοντά στην επίτευξη του ευγενούς σκοπού βρίσκονται οι Sony και Nintendo; Εκεί που δεν το περίμενε κανείς, η απάντηση δόθηκε από τη Microsoft.

X-ετρελάνει!

Έφτασε, επιτέλους, η ώρα "0" ή ώρα "X", αν προτιμάτε. Μπορεί το Xbox να μη διατίθεται επίσημα στην ελληνική αγορά, όμως έχει παρουσιαστεί επίσημα από την ελληνική Microsoft, τόσο σε προσωπικές όσο και σε ομαδικές εμφανίσεις. Τα σχόλια και κυρίως οι φήμες που κυριολεκτικά οργίασαν γύρω από την κυκλοφορία της κονσόλας, από τις πρώτες κιόλας ημέρες ανακοίνωσης της δημιουργίας της, έκαναν τους απανταχού φίλους του gaming να κρατούν τις ανάσες τους. Το κατά πόσο, όμως, έφτασε η Microsoft να εκπληρώσει τους σκοπούς της και, φυσικά, να καλύψει τις ανάγκες της αγοράς, είναι μία πιο σύνθετη ιστορία, την οποία προτιθέμεθα να διηγηθούμε στις σελίδες που ακολουθούν.

VICTORY X

Πώς το Xbox βρήκε θέση στο σπίτι μου

Η ογκώδης συσκευασία (μεγαλύτερη όλων των κονσολών) μου προκάλεσε ένα αίσθημα άγχους, αλλά και... θαλπωρής! Βλέπετε, ακριβώς έτσι ένιωσα όταν απέκτησα το πρώτο PC μου. Το πρώτο πρόβλημα που είχα προσπαθήσει τότε να λύσω ήταν πού θα έβαζα το "μπαούλο" της κεντρικής μονάδας! Ευτυχώς, από τότε ωρίμασα και το μυαλό μου παίρνει πιο γρήγορα στροφές *[(Vantor: Μην παίρνεις και όρκο, μεγάλε), (Rex: Δεν ορκίζομαι ποτέ πριν από το φαγητό)]*. Έτσι, το κουτί "κάθισε" στο πάτωμα, ακριβώς δίπλα στο βίντεο και αρκετά κοντά στην τηλεόραση. Το πρώτο που διαπίστωσα πριν να το τοποθετήσω εκεί, ήταν πως τα καλώδια των joypads έχουν αρκετό μήκος ώστε να επιτρέπουν να παίξω σε αρκετή απόσταση από την κονσόλα. Από τη βολική, λοιπόν, απόσταση των 3 μέτρων, το κουτί έμοιαζε ελκυστικότερο και σιγά σιγά έδεσε με τις λοιπές ογκώδεις συσκευές home entertainment (το βίντεο, την τηλεόραση και, φυσικά, το ηχοσύστημα). Μέσα σε λίγα λεπτά είχα κατορθώσει να εγκαταστήσω και να λειτουργήσω την κονσόλα. Η συσκευή που μου δόθηκε για δοκιμή είναι αμερικανική, με αποτέλεσμα να υπάρχει ασυμβατότητα με τις PAL τηλεοράσεις. Η δική μου έχει 4 κανάλια βίντεο και υποστηρίζει NTSC, αλλά σε περίπτωση μη υποστήριξης, η εικόνα είναι ασπρόμαυρη. Φυσικά, η έκδοση που θα κυκλοφορήσει επίσημα στην Ελλάδα θα είναι πλήρως συμβατή με το σήμα PAL, οπότε δεν θα αντιμετωπίσετε προβλήματα σύνδεσης με AV ή SCART. Το Xbox διαθέτει μία έξοδο για τον ήχο και την εικόνα, ενώ ένα αναλογικό καλώδιο βίντεο και δύο στερεοφωνικά βύσματα ήχου συνοδεύουν την κονσόλα της Microsoft.



Υπάρχουν, φυσικά, kits καλωδίων που επιτρέπουν στην κονσόλα να συνδεθεί τόσο με S-Video και ψηφιακό δέκτη ήχου όσο και με αναλογικό βύσμα κεραίας (για τους λίγους που έχουν τηλεοράσεις παλαιού τύπου χωρίς video αντάπτορες), αλλά όλα αυτά θα πρέπει να τα αγοράσετε ξεχωριστά - η πάγια τακτική της Microsoft! Η κονσόλα είναι εξοπλισμένη με όλα τα χαρακτηριστικά που θα μπορούσαν να την κάνουν ένα... επιτυχημένο PC! Επεξεργαστής Pentium, γραφικά, ήχος και δίκτυο από την nVIDIA, 64MB μνήμη, 8GB σκληρός δίσκος, DVD και, φυσικά, USB για τη σύνδεση εξωτερικών συσκευών! Ως χρήστης υπολογιστή, αισθάνθηκα άνετα από την πρώτη στιγμή απέναντι στο εν λειτουργία Xbox. Ο χαρακτηριστικός γαργαλιστικός θόρυβος του σκληρού δίσκου, το ελαφρύ σφύριγμα του DVD, αλλά και το φύσημα των ανεμιστήρων (2 τον αριθμό) που βρίσκονται για να ξεφορτώνουν τα ενδότερα από την περιττή θερμοκρασία, θυμίζουν PC, αν και σίγουρα η κονσόλα είναι πιο αθόρυβη, αλλά όχι τελείως.

PRESS START

Ανάβοντας το Xbox χωρίς να βρίσκεται κάποιος δίσκος στο DVD drive, θα βρεθείτε σε ένα εύχρηστο control panel, απ' όπου μπορούν να γίνουν όλες οι λειτουργικές ρυθμίσεις της κονσόλας. Θα σας δοθεί η δυνατότητα να ρυθμίσετε το ρολόι, τη γλώσσα (όπως πληροφορήθηκα από τη Microsoft, η ευρωπαϊκή έκδοση δεν θα περιλαμβάνει την ελληνική γλώσσα), τον ήχο (μονοφωνικό, στερεοφωνικό και περιβάλλοντα) και, φυσικά, το βίντεο. Εδώ μη νομίζετε ότι θα μπορείτε να αλλάξετε ανάλυση και να επιλέξετε το επίπεδο των εφέ. Τα πάντα είναι προκαθορισμένα να τρέχουν σε ανάλυση 640x480 με 32bit χρωματισμούς, ανάλυση που είναι υπεραρκετή για τις τηλεοράσεις που φυσιολογικά θα έχετε σπίτια σας (εκτός και αν κάποιος από εσάς είναι από "άλλο πλανήτη" και διαθέτει HDTV πριν από την ώρα του, αλλά και γι' αυτόν θα έρθει ένα kit που θα επιτρέπει την απεικόνιση σε μεγαλύτερες αναλύσεις που θα φτάνουν τα 1.920x1.080 pixels!!!). Βεβαίως, η εικόνα, ανάλογα και με την ποιότητα του σήματος της τηλεόρασης, είναι υποδεέστερη της απεικόνισης σε οθόνη PC - αυτό είναι σαφές. Φυσικά, οι σύγχρονες τηλεοράσεις διαθέτουν αρκετά μεγάλους ρυθμούς ανανέωσης (στα 100Hz) και προσωπικά σκέφτομαι πολύ σοβαρά την απόκτηση μίας τέτοιας (ε, δεν θα σας αποκαλύψω και τη μάρκα), ειδικά στην περίπτωση που -με θεμιτά ή αθέμιτα μέσα- αποκτήσω ένα Xbox (τα θεμιτά μέσα περιλαμβάνουν έξοδο της τάξης των 479 ευρώ με ΦΠΑ - αυτή είναι η ενδεικτική τιμή λιανικής που μου έδωσε η Microsoft). Για την ώρα, έκανα τις δοκιμές μου σε μία Sony Trinitron 29 ιντσών, με ανανέωση στα 60Hz (οι μέσες τηλεοράσεις συνήθως βρίσκονται στα 50 με 60Hz) και έμεινα ενθουσιασμένος. Σε αυτό βοήθησε και το σύστημα γραφικών της nVIDIA, το οποίο ολοκληρώνεται γύρω από έναν πυρήνα κατά τι ισχυρότερο από αυτόν μίας GeForce 3. Αν αναρωτιέστε σε τι χρειάζεται μια τόσο ισχυρή GPU, από τη στιγμή που τα παιχνίδια τρέχουν σε χαμηλή ανάλυση, σπεύδω να σας αποκαλύψω ότι η αρχιτεκτονική της GPU είναι τέτοια που επιτρέπει στον προγραμματιστή να τη χρησιμοποιήσει για όλους τους υπολογισμούς που σχετίζονται με τα γραφικά, αφήνοντας στον επεξεργαστή σχεδόν αποκλειστικά καθήκοντα δόμησης χαρτών και επεξεργασίας τεχνητής νοημοσύνης των αντιπάλων.



Η θύρα AV όπου συνδέονται οι συσκευές εξόδου εικόνας και ήχου.

Τα Windows 2000 παίζουν το ρόλο του "βηματοδότη" στα "σπλάχνα" του Xbox. Περιλαμβάνουν μόνο τον πυρήνα και το DirectX 8. Ο πυρήνας, μαζί με την υποστήριξη networking, έχει χωρέσει σε μόλις 500K!

NEXT GENERATION

Δίνοντας νέο αέρα στο home gaming

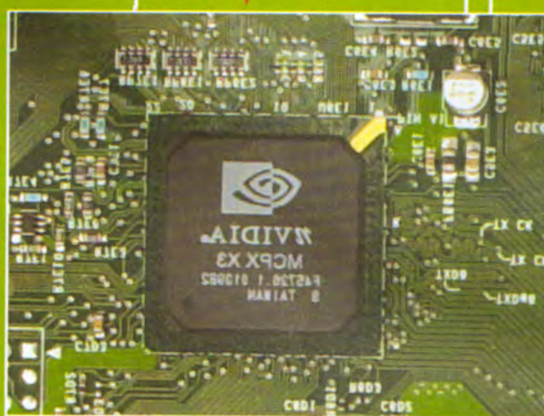
Τελικά, τι είναι ακριβώς το Xbox; Είναι κάτι εξωπραγματικό που θα σας βγάλει από τα ρούχα σας και θα σας βάλει σε έναν μαγικό κόσμο, που όμοιό του δεν φανταζόσαστε ότι θα ξαναδείτε; Όχι ακριβώς. Ένα σύγχρονο, πανίσχυρο PC μπορεί να αποδώσει, θεωρητικά, καλύτερα από την κονσόλα και να αποτελέσει, εκτός από την απόλυτη παιχνιδο-πλατφόρμα, μία multimedia βάση με πάμπολλες απολήξεις. Αυτό, όμως, που κατόρθωσε να κάνει η Microsoft είναι να επιδείξει και να αποδείξει ότι δεν χρειάζονται τα 2,2GHz και η GeForce 4 για να μπορεί κάποιος να παίξει αξιόλογα παιχνίδια. Μία σταθερή πλατφόρμα αποκλειστικά για παιχνίδια μπορεί να λύσει τα χέρια πολλών παιχνιδάδων, προσφέροντας ένα πακέτο λύσεων που αγγίζει τα συνήθη επίπεδα του PC gaming και κατορθώνει να τα ξεπεράσει σε κάποια σημεία. Το Xbox έχει όλες τις προοπτικές να προσελκύσει πολλούς χρήστες PC. Έχει χώρο για πείραμα, ακόμα και για προγραμματισμό, μόλις το έδαφος "στρωθεί" κατάλληλα. Είναι η πληρέστερη σύγχρονη κονσόλα απ' όλες τις απόψεις και είναι σχεδόν σίγουρο πως η επεκτασιμότητά της θα μεγαλώσει τόσο που... μπορεί να αρχίσει να χρειάζεται λειτουργικό!

Κονσόλα με multimedia δυνατότητες; Ω, ναι!

XBOX

ΕΦΑΡΜΟΣΜΕΝΗ Χ-ΕΙΡΟΥΡΓΙΚΗ

Οι πρώτες πληροφορίες για τα χαρακτηριστικά του Xbox βρήκαν το δρόμο προς το ευρύ κοινό στα μέσα του 2000. Οι κινήσεις της Microsoft ήταν καλές, από άποψη έρευνας και αξιολόγησης της αγοράς. Συγκρίνοντας την υπάρχουσα τεχνολογία των PCs και θέλοντας να παραμείνει σε ισχύ μπροστά από τον ανταγωνισμό, δεν δίστασε να αναβαθμίσει την αρχιτεκτονική του Xbox. Χρησιμοποιώντας μεγαλύτερο επεξεργαστή (αρχικά είχε αποφασιστεί η χρήση ενός 600άρη), υποσυστήματα γραφικών αλλά και ήχου από την nVIDIA και μνήμη DDR από τη Samsung, σχεδίασε ένα αρχιτεκτονικά άρτιο σύστημα. Η δομή του χαρτογραφείται, όπως βλέπετε, στο παρόν δισέλιδο.



X-APU

Αρχικά, η Microsoft κρατούσε τα χαρτιά της κλειστά σχετικά με την τεχνολογία που θα ολοκλήρωνε το υποσύστημα ήχου του Xbox. Μόνο οι προθέσεις της ανακοινώθηκαν, σύμφωνα με τις οποίες η κονσόλα θα είχε 64 κανάλια τρισδιάστατου ήχου και αποκωδικοποίηση AC3. Όλοι περίμεναν πως την υλοποίηση του υποσυστήματος θα αναλάμβανε μία εκ των Creative Labs και Aureal. Η nVIDIA ξάφνιασε τους πάντες, όταν πλέον ανακοίνωσε την ενσωμάτωση και του υποσυστήματος ήχου στο chipset ελέγχου συστήματος. Ο επεξεργαστής MCPX X3 χρησιμοποιείται τόσο για τον ήχο όσο και για τη δικτυακή επικοινωνία της κονσόλας.

X-CPU

Οσον αφορά στον επεξεργαστή του συστήματος, αρχικά η εταιρεία έκλινε περισσότερο προς τα 600MHz, τα οποία έμοιαζαν ικανοποιητικά για να υλοποιήσουν τη βασική πλατφόρμα επεξεργασίας της κονσόλας. Φήμες τον Σεπτέμβριο του 2000 ήθελαν την AMD ως την επικρατέστερη εταιρεία, κυρίως λόγω της τεχνολογίας HyperTransport που χρησιμοποιείται στο chipset της nVIDIA. Τελικά, χωρίς καμία δικαιολογία από τη μεριά της Microsoft, χρησιμοποιήθηκε επεξεργαστής της Intel και αυξήθηκε το ποσό της υπολογιστικής δύναμης. Ο επεξεργαστής είναι mobile Pentium III στα 733 και bus στα 133MHz, αλλά με 128KB (αντί για 256KB) δευτερεύουσα λανθάνουσα μνήμη.



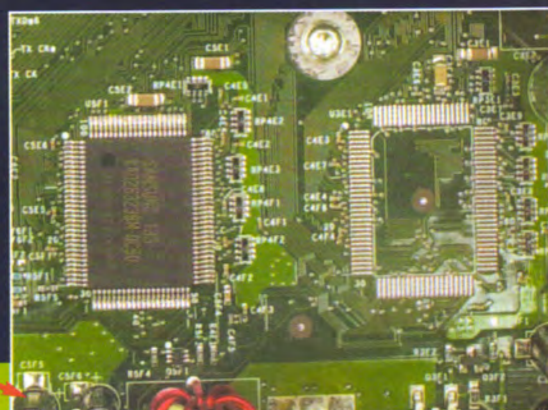
X-GPU

Ως γνωστόν, το chipset γραφικών του Xbox είναι μία ενισχυμένη έκδοση της πλατφόρμας nForce της nVIDIA. Η έκδοση για Xbox υλοποιείται με τον πυρήνα της GeForce 3. Η αρχιτεκτονική του, δε, κυμαίνεται κάπου μεταξύ του πυρήνα NV20 (GeForce 3) και του NV25 (GeForce 4). Εχει 4 pixel pipeline και 2 vertex shaders, τη στιγμή που ο NV20 έχει έναν vertex shader και ο NV25, επίσης, 2. Στην ταχύτητα των 233MHz, το θεωρητικό fill rate του πυρήνα αγγίζει τα 933Mpixels/s, με κάθε pipeline να μπορεί να παράγει 2 textures ανά κύκλο. Από το συνολικό εύρος μνήμης των 6,4GB/sec, ο επεξεργαστής χρησιμοποιεί το πολύ τα 1,06GB/sec, αφήνοντας τα υπόλοιπα 5,34GB/sec για την GPU, ποσό υπεραρκετό για τις αναλύσεις του Xbox και με όλα τα εφέ αναμμένα.



X-RAM

Το Xbox χρησιμοποιεί 64MB ενοποιημένης μνήμης DDR (χρονισμένη στα 200MHz), το πρώτο ίσως χαρακτηριστικό που κάνει την κονσόλα να διαφέρει ουσιαστικά από την αρχιτεκτονική ενός PC. Με την ενοποιημένη μνήμη, όλες οι συσκευές του συστήματος μοιράζονται την ίδια μνήμη, οπότε δεν είναι απαραίτητη η ανταλλαγή δεδομένων μεταξύ των ξεχωριστών μνημών. Ετσι, η ενοποιημένη μνήμη σημαίνει γρηγορότερο φόρτωμα, λιγότερα κολλήματα κατά την αλλαγή των textures και μεγαλύτερη ελευθερία στους σχεδιαστές. Στην πλακέτα διακρίνονται δύο περισσευούμενες θήκες για chips μνήμης, οπότε με τα κατάλληλα modifications, η μνήμη μπορεί να διπλασιαστεί - προς στιγμήν, όχι με τις ευλογίες της Microsoft!





X-TRA LARGE GAMING

Το home gaming σε όλο το μεγαλείο του!

Το παιχνίδι δράσης που αποδεικνύει περίτρανα την ποιότητα του Xbox στον τομέα για τον οποίο προορίζεται είναι το Halo. Κάνοντας πλήρη χρήση των τεχνολογιών της nVIDIA και χάρη στη χαμηλή ανάλυση, η κονσόλα καταφέρνει να αποδώσει πολύπλοκα εφέ, όπως anti-aliasing και multi-sampling, τα οποία είναι απαραίτητα στη χαμηλή ανάλυση και ποιότητα της απεικόνισης στην τηλεόραση. Τα γραφικά είναι θαυμάσια, όσο απίστευτο και αν ακούγεται αυτό σε κάποιον που δεν καταδέχεται να παίξει παιχνίδι σε ανάλυση χαμηλότερη των 1.024x768 pixels! Εκτός από το οπτικό μέρος της υπόθεσης, το παιχνίδι είναι εθιστικότατο! Καταπληκτική κίνηση, φανταστικός ήχος και με τεχνητή νοημοσύνη που θα "έβαζε κάτω" πολλά διάσημα παιχνίδια των οικιακών υπολογιστών. Για όσους δεν έχετε πειστεί ακόμα από τα προαναφερόμενα, στο Halo είναι δυνατό το παιχνίδι μέχρι και 4 παικτών, με την οθόνη να χωρίζεται στα 2 ή στα 4 και το σύστημα γραφικών να κατορθώνει να διαχειρίζεται την πολυπλοκότητα εις διπλούν και χωρίς κανένα ιδιαίτερο πρόβλημα (μόνο σε σκηνές πολύ έντονης δράσης διέκρινα ανεπαίσθητες καθυστερήσεις). Σκοπός σας να οδηγήσετε τον κλασικό πεζοναύτη με επιτυχία σε αποστολές εναντίον των εξωγήινων Covenant! Θεαματικά σημεία του παιχνιδιού αποτελούν τα εκπληκτικά γραφικά του, η αλληλεπίδραση με τους άλλους PC και NPC χαρακτήρες και με τα δεκάδες οχήματα που μπορείτε να χρησιμοποιήσετε καθώς και η εκπληκτική τεχνητή νοημοσύνη των αντιπάλων! Αν είχα παίξει το παιχνίδι σε PC, θα το είχα κατατάξει μέσα στα καλύτερα 3 FPS όλων των εποχών (δεύτερο το Unreal και τρίτο το Quake 2). Φυσικά, τα παιχνίδια δράσης δεν είναι το μοναδικό ατού της κονσόλας. Αν σας είχε κάνει εντύπωση το Grand Tourismo, είναι καιρός να το ξεπεράσετε, για να κάνετε χώρο για το νέο απωθημένο σας. Το Project Gotham είναι ένα καταπληκτικό racing game, το οποίο -δυστυχώς- δεν μπόρεσα να απολαύσω όπως θα ήθελα. Και αυτό διότι ακόμα δεν διαθέτει η Microsoft τιμόνια για την κονσόλα της, με αποτέλεσμα να περιορίζομαι στο τρέμουλο του joypad... Για τους λάτρεις της βίας υπάρχει, φυσικά, το Dead or Alive 3, ένα τουρνουά ξύλου από τα λίγα. Αρκεί να δείτε τα εκπληκτικά textures που διακρίνονται τόσο στα γραφικά των backgrounds όσο και στα σώματα των ηρώων!



Αν ενδιαφέρεστε για πειρατικά αντίγραφα ατυχήσατε. Τα DVD Recorders δεν είναι τόσο διαδεδομένα, ενώ είναι ακόμη πολύ νωρίς για να έχει δουλευτεί κάποιος τρόπος αποφυγής της προστασίας της Microsoft.



X-TENSIONS

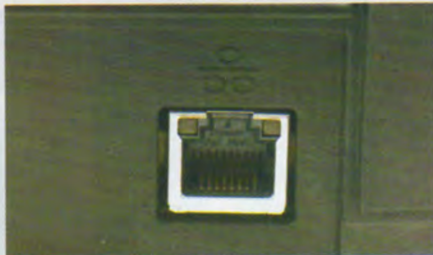
To DVD or not to DVD

Φυσικά, μία σύγχρονη κονσόλα, και μάλιστα εξοπλισμένη με DVD, θα πρέπει να έχει και τις απαραίτητες multimedia δυνατότητες, ώστε να εξυπηρετήσει και με δεύτερο (ή και τρίτο) τρόπο έναν σύγχρονο χώρο home διασκέδασης. Παρόμοια με το PlayStation 2, ανέμενα πως το Xbox θα μπορεί να παίξει ταινίες DVD, σκεφτόμενος κυρίως το εντυπωσιακό υποσύστημα ήχου της κονσόλας με τον 5,1 περιβάλλοντα ήχο. Θα μπορούσα να μιλήσω για ολοκληρωμένο home cinema σύστημα, ανώτερο του PlayStation 2 (το οποίο έχει πολύ καλή απόδοση στα DVDs, αλλά υπολείπεται τόσο σε ποιότητα εικόνας όσο και ήχου σχετικά με το Xbox) και ελάχιστα κατώτερο ίσως ενός οικιακού DVD player, αν η Microsoft δεν μας τα χάλαγε. Το Xbox σαφώς έχει και δυνατότητα αναπαραγωγής DVD, η οποία είναι όμως απενεργοποιημένη. Ή, για να ακριβολογώ, δεν προσφέρεται τρόπος χρησιμοποίησής της. Βλέπετε, οι εταιρείες παραγωγής ταινιών σε DVD έχουν θέσει έναν μικρό όρο, ο οποίος προβλέπει την καταβολή κάποιου ποσού απ' όλες τις κατασκευάστριες συσκευών, που μπορούν να παίξουν DVD ταινίες για κάθε συσκευή που πουλάνε. Η Microsoft με αυτό τον τρόπο αποφεύγει να πληρώσει το ποσό αυτό (το οποίο σίγουρα θα ανέβαζε την τιμή της κονσόλας), "πετώντας" το μπαλάκι στον ίδιο το χρήστη, ο οποίος, αν θέλει να δει ταινίες με το Xbox, θα πρέπει να αγοράσει το ειδικό χειριστήριο, το οποίο διαθέτει όλα τα απαραίτητα πλήκτρα διαχείρισης DVD ταινίας. Το ποσό που ζητούν οι εταιρείες παραγωγής ταινιών επιβαρύνει έτσι μόνο τους χρήστες





Οι modified θύρες USB του Xbox, στις οποίες συνδέονται κάθε είδους εξωτερικές συσκευές.


Η θύρα σύνδεσης με το Δίκτυο. Το ενσωματωμένο Ethernet μπορεί να διαχειριστεί συνδέσεις σε τοπικό δίκτυο μέσω hub ή στο Internet μέσω broadband σύνδεσης.

του Xbox που θέλουν να παίζουν DVD με αυτό. Δυστυχώς, κατά τη διάρκεια της δοκιμής, η ελληνική Microsoft δεν διέθετε κάποια τέτοια συσκευή και έτσι δεν είχα την ευκαιρία να δω και να αξιολογήσω την ποιότητα της κονσόλας και σε αυτό τον τομέα. Η τιμή της θα είναι, πάντως, 49,99 ευρώ συμπεριλαμβανομένου του ΦΠΑ. Φυσικά, το Xbox μπορεί να παίξει μουσικά CDs χωρίς κανένα πρόβλημα, αλλά δεν τα καταφέρνει στα Video CDs! Βεβαίως, όλα αυτά μπορεί να λυθούν στο μέλλον.

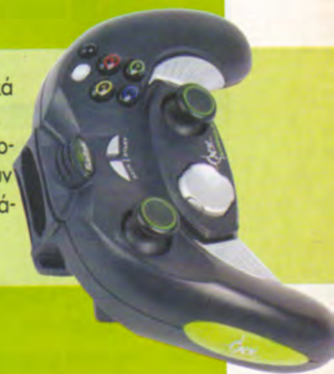
ΑΡΙΘΜΟΣ ΠΑΙΚΤΩΝ = X

Το Xbox θεωρείται εξαρχής κονσόλα "πολλών". Και μόνο η ύπαρξη 4 USB θυρών μαρτυρά τη δυνατότητα σύνδεσης 4 χειριστηρίων για το παράλληλο παιχνίδι ισάριθμων παικτών. Σε αυτή την περίπτωση η εικόνα της τηλεόρασης χωρίζεται σε 4 τμήματα, αποδίδοντας μία ξεχωριστή εικόνα για κάθε παίκτη, τουλάχιστον για τα παιχνίδια που αυτό είναι απαραίτητο (όπως στην περίπτωση του Halo). Οσον αφορά στο δικτυακό παιχνίδι, το ενσωματωμένο Ethernet επιτρέπει τη σύνδεση περισσότερων από μίας κονσολών με τη χρήση hub, καθεμία από τις οποίες, φυσικά, δρα ως ξεχωριστή. Η διαδικασία είναι απλή, καθώς δεν χρειάζονται οδηγοί ή κάτι παρόμοιο. Στο θέμα του παιχνιδιού μέσω Internet τα πράγματα περιπλέκονται. Η Microsoft δεν διαθέτει ακόμα υπηρεσίες που θα επιτρέψουν τη σύνδεση της κονσόλας με το Internet. Αυτές αναμένονται το καλοκαίρι. Παρά την κωλυσιεργία της Microsoft, υπάρχουν κάποιοι τρόποι σύνδεσης της κονσόλας για παιχνίδια στο Internet, οι οποίοι δεν αποτελούν επίσημη πρόταση της κατασκευάστριας. Στη διεύθυνση http:// mrhack.realgamers.net/ μπορείτε να βρείτε πλήρεις πληροφορίες, οδηγούς και σχεδιαγράμματα για το πώς θα ξεγελάσετε το Xbox, ώστε να νομίζει ότι επικοινωνεί με άλλες κονσόλες σε τοπικό subnet, ενώ στην πραγματικότητα είστε συνδεδεμένοι στο Internet, σε περιβάλλον Windows XP. Επίσης, στη διεύθυνση http://www.xboxgw. com/ μπορείτε να βρείτε το πρόγραμμα Xbox GateWay, καθώς και πλήρεις οδηγίες για το πώς θα το χρησιμοποιήσετε. Βεβαίως, υπάρχουν περιορισμοί ως προς τα δύο προαναφερόμενα. Το δεύτερο απαιτεί λειτουργικό Linux, καθώς δεν υπάρχουν ακόμα εκδόσεις για Windows, ενώ και τα δύο "κόλπα" προϋποθέτουν την ύπαρξη broadband σύνδεσης που, ως γνωστόν, δεν διατίθεται στη χώρα μας, τουλάχιστον ακόμα (έχουν ανακοινωθεί οι πρώτες διαθέσεις ADSL, αλλά το πράγμα μάλλον θα πάρει λίγο παραπάνω - δείτε το θέμα του προηγούμενου τεύχους). Πάντως, οι δημιουργοί του Xbox Gateway έχουν αρχίσει το "σήκωμα" μίας κεντρικής database, που αποτελείται από game servers με τους οποίους θα μπορείτε να συνδεθείτε εύκολα με άλλους, για να ξεκινήσετε κάποιο παιχνίδι. Παιχνίδια, όπως τα Halo και Tony Hawk, αν και σχεδιασμένα για gaming σε LAN, παίζουν με αξιόλογη απόδοση και στο Internet με ping 150ms.

ΠΕΡΙΦΕΡΕΙΑΚΕΣ ΣΥΣΚΕΥΕΣ



Flash Memory cards για να παίρνετε μαζί σας τα saves σας...


Εκτός από τα βασικά pads της Microsoft, πολλές εταιρείες άρχισαν ήδη να κάνουν τις δικές τους προτάσεις!


Φυσικά, τα τιμόνια, τα οποία μάλιστα διαθέτουν force feedback, δεν θα λείψουν από την κονσόλα της Microsoft!



Μίλησε κανείς για joysticks; Saitek και Thrustmaster έχουν ήδη σπρώξει τα μοντέλα τους στην αγορά.


Ο adaptor για έξοδο S-Video της Microsoft.



Xbox Gate Way: Εδώ θα βρείτε ένα πρόγραμμα που αναλαμβάνει να συνδέσει το Xbox στο Internet! Και για του λόγου το αληθές...



...Ιδού το παιχνίδι HALO, το οποίο βρίσκεται σε διαδικασία ρύθμισης Internet Play!

X-PAD

Τα joypads της κονσόλας διαθέτουν θύρες στο εμπρός μέρος τους, όπου μπορούν να συνδεθούν διάφορες μικροσυσκευές για λειτουργικούς σκοπούς, όπως σετ μικρόφωνων και ακουστικών, και, φυσικά, οι memory cards των 8MB. Η ύπαρξη του σκληρού δίσκου κάνει τη χρησιμότητά τους να μοιάζει μικρότερη απ' ό,τι σε άλλες κονσόλες, όμως, υπάρχει βασικός λόγος για την ύπαρξή τους. Οι memory cards μεταφέρονται εύκολα και μπορούν να τοποθετηθούν σε κάποιο άλλο Xbox, μεταφέροντας έτσι τα δεδομένα του χρήστη. Οπότε με μία memory card θα μπορείτε να σώζετε και να μεταφέρετε τα δεδομένα σας στο Xbox κάποιου γνωστού σας, ενώ τα αντίγραφα ασφαλείας σας θα βρίσκονται όντως ασφαλή στο σκληρό δίσκο!



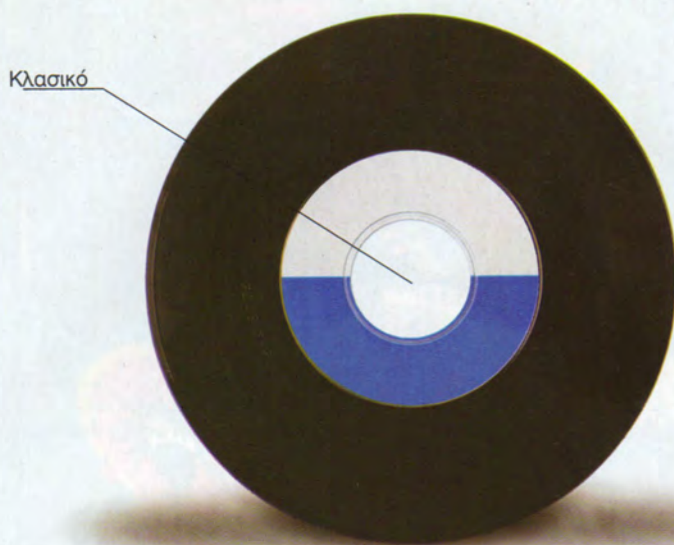
X-TWEAKING

Η εγκατάσταση ενός chip στην "καρδιά" του PlayStation επέτρεπε στην κονσόλα να παίζει αντιγραμμένα δισκάκια. Οι μανιώδεις hackers έχουν αρχίσει την εξερεύνησή τους στα ενδότερα του συστήματος του Xbox. Ηδη έχουν δημιουργηθεί σελίδες, όπως η Xbox Hacker (http://www.xboxhacker.net/ index.asp), στις οποίες αναμένεται να υπάρξουν σύντομα tweaks και hacking που θα "πειράζουν" το BIOS και το λειτουργικό της κονσόλας. Από άποψη software tweaking αυτό μπορεί να σημαίνει πολλά. Κατ' αρχάς, είναι σχεδόν βέβαιο ότι θα βρεθεί σύντομα ο τρόπος να μπορείτε να δείτε DVD ταινίες χωρίς την ανάγκη του πρόσθετου remote, η δυνατότητα να παίξετε MPEG video και MP3 (καθώς σίγουρα θα αποκαλυφθεί ο τρόπος προγραμματισμού των chipsets της κονσόλας και η ύπαρξη του σκληρού δίσκου μπορεί να διασφαλίσει ότι κάποια στιγμή θα μπορείτε να εγκαταστήσετε προγράμματα σε αυτόν) ή ακόμα και να σερφάρετε στο Δίκτυο! Αλλά και το hardware του Xbox "υπόσχεται" πείραγμα. Αύξηση μνήμης, αναβάθμιση του επεξεργαστή, αλλαγή του σκληρού δίσκου και του DVD (έχει επιτευχθεί η αύξηση της ταχύτητάς τους με τη χρήση καλωδίου ATA 100) με ταχύτερα, ακόμα και σύνδεση εξωτερικών συσκευών με τα κατάλληλα ενδιάμεσα καλώδια! Τα πάντα βρίσκονται στα πρώτα βήματά τους και πολλοί hackers ομολογούν πως η προστασία που εφάρμοσε η Microsoft στο BIOS της κονσόλας είναι αποδοτική. Ο χρόνος, όμως, είναι ο καλύτερος σύντροφος!

X-OUT

Δεν νομίζω ότι χρειάζονται περισσότερα λόγια. Αρκεί να σας πω ότι είχα το Xbox στα χέρια μου για 10 μέρες και δύσκολα θα καταφέρει κάποιος να με πείσει να το επιστρέψω! Πώς νομίζετε ότι νιώθει κανείς απέναντι σε μία από τις κορυφαίες κονσόλες νέας γενιάς; Ή, μάλλον, πώς θα φανταζόσαστε τον εαυτό σας, ως μανιακό χρήστη υπολογιστή, απέναντι σε κάτι "άλλο"; Αμήχανο; Ε, λοιπόν, όχι. Η Microsoft κατόρθωσε να δημιουργήσει μία κονσόλα η οποία, λόγω των κατάλληλων σχεδιαστικών κινήσεων, βρίσκεται κοντά τόσο στον PC gamer όσο και στον hardwar-ά, που αρέσκεται να "πειράζει" το μηχάνημά του. Το Xbox έχει όλες τις προοπτικές να γίνει η εναλλακτική gaming πρόταση για κάθε home user, ίσως πολύ περισσότερο από κάθε άλλη κονσόλα οποιασδήποτε γενιάς! PC

CAPITAL 96,5





λάβα

Παίζουμε... τα καλύτερά τους!



Δευτέρα - Παρασκευή

07:00 ✤ 10:00	Φίλιππος Πετρίδης Σταύρος Μπουζάνης
10:00 ✤ 12:00	Χρήστος Χατζής
12:00 ✤ 14:00	Έλενα Μωραΐτη
14:00 ✤ 16:00	Νίκος Πετρουλάκης
16:00 ✤ 18:00	Τάσος Καρατζής
18:00 ✤ 20:00	Γιώργος Πολυχρονίου
20:00 ✤ 22:00	Κώστας Πλατής
22:00 ✤ 24:00	Μάνος Μπούρας
24:00 ✤ 02:00	Κώστας Γεωργίου (Δευτέρα - Πέμπτη)
24:00 ✤ 02:00	Διονυσία Ανδρικοπούλου (Παρασκευή)
02:00 ✤ 04:00	Pure On Decks (Παρασκευή)
02:00 ✤ 07:00	Non Stop Music (Δευτέρα - Πέμπτη)

Σάββατο - Κυριακή

08:00 ✤ 10:00	Κοσμάς Κατραμάδος
10:00 ✤ 12:00	Δημήτρης Σιγαλός
12:00 ✤ 14:00	Χάρης Καββαδίας
14:00 ✤ 16:00	Μάρκος Φράγκος
16:00 ✤ 18:00	Μάκης Μηλάτος
18:00 ✤ 20:00	Αντώνης Βιλλιώτης
20:00 ✤ 22:00	Αλέξανδρος Ριχάρδος
22:00 ✤ 24:00	Μάριος Αποστόλου
24:00 ✤ 02:00	Διονυσία Ανδρικοπούλου (Σάββατο)
24:00 ✤ 02:00	Κώστας Δεικτάς (Κυριακή)
02:00 ✤ 04:00	Pure On Decks (Σάββατο)
04:00 ✤ 08:00	Non Stop Music



Shock Machine

Μικρό και... θαυματουργό!

του Οδυσσέα Κουράφαλου
darklord@compupress.gr

Πριν από λίγες μέρες ο φίλτατος αρχισυντάκτης με κάλεσε στο γραφείο του για να μου αναθέσει ένα review. Χρόνια ένιωθα πως είχαν περάσει από την τελευταία φορά που είχα γράψει για ένα διασκεδαστικό θέμα στο περιοδικό, από τότε που είχα κάνει review για το Undying. Ηρθε, επιτέλους, το πλήρωμα του χρόνου να ξαναγράψω για παιχνίδια... και τι παιχνίδια! Σκέτο... σοκ!

Shock Machine, λοιπόν, και όπου Shock βίαιο χτύπημα ή ανακίνηση, που προκαλείται, για παράδειγμα, από μια πρόσκρουση ή μια έκρηξη (όπως ένας σεισμός), και Machine κατασκεύασμα φτιαγμένο από διάφορα μετακινούμενα τμήματα, σχεδιασμένο ώστε να εκτελεί μια συγκεκριμένη λειτουργία και οδηγούμενο από ηλεκτρισμό, ατμό, ανθρώπινη δύναμη κ.λπ. (Μετάφραση ορισμών από το Oxford Advanced Learners Dictionary.) Ο λόγος που ξεκινώ την παρουσίαση με τον επίσημο ορισμό των λέξεων είναι γιατί, απλώς, αυτός ταιριάζει πλήρως στην περίπτωση του συγκεκριμένου προγράμματος. Το Machine (μηχανή) δικαιολογεί τη φύση του προγράμματος: Είναι ένα "δημιούργημα" (το ίδιο το πρόγραμμα) το οποίο αποτελείται από κινούμενα τμήματα ("πακέτα" που μπορεί κανείς να προσθέσει σε αυτό), ώστε να εκτελεί μια συγκεκριμένη λειτουργία (... διασκέδαση!). Το Shock καλύπτει απόλυτα το συναίσθημα που δημιουργείται σε όποιον το βλέπει για πρώτη φορά: είναι αντίστοιχο της... πρόσκρουσης στο Σινικό Τείχος, ενώ τρέχεις με υπερηχητική ταχύτητα!

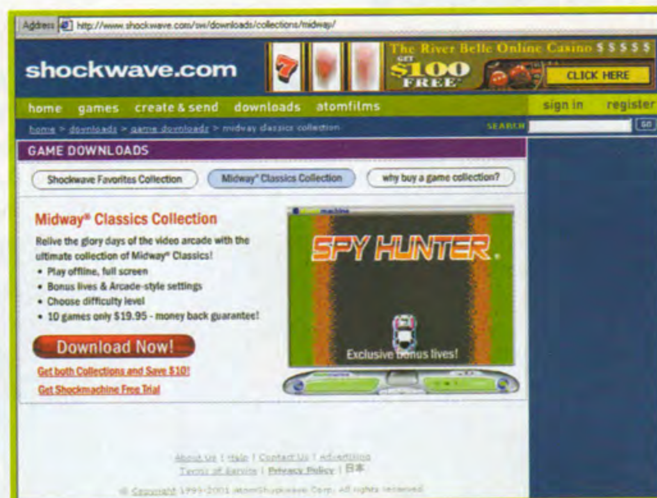
Το Shock Machine αξιοποιεί την τεχνολογία Shockwave της εταιρείας Macromedia. Η συγκεκριμένη εταιρεία είναι πασίγνωστη για τα εξαιρετικά προγράμματα σχεδίασης που κατασκευάζει, τα οποία έχουν "internet-ικό" προσανατολισμό. Τα πιο διάσημα είναι το Dreamweaver, ένα πρόγραμμα σχεδίασης σελίδων που χαρακτηρίζεται από τη μοναδική ευχρηστία του, το Flash, το οποίο επιτρέπει τη δημιουργία όμορφων και πολύ μικρών σε μέγεθος animations, και το Director. Το Director είναι μια "υπεραναπτυγμένη πρόσοψη" για τη γλώσσα προγραμματισμού Lingo, η οποία... ελάχιστη σχέση έχει με τη Visual Basic. Η Lingo είναι μια πανίσχυρη γλώσσα με multimedia προσανατολισμό που μέχρι τώρα χρησιμοποιούνταν κυρίως για τη δημιουργία παρουσιάσεων, μενού για CD-ROMs και για παιχνίδια όπως τα Myst και Riven. Η τελευταία έκδοση του Director πρόσθεσε στις ήδη υπάρχουσες δυνατότητές του την πλήρη υποστήριξη τρισδιάστατων γραφικών. Shockwave, λοιπόν, ονομάζεται η τεχνολογία αναπαραγωγής "παρουσιάσεων" που έχουν φτιαχτεί με τα προαναφερθέντα προγράμματα.

ΜΙΑ ΔΙΑΦΟΡΕΤΙΚΗ ΠΡΟΣΕΓΓΙΣΗ!

Ισως αναρωτιέστε για ποιο λόγο σάς τα λέω όλα αυτά. Μα, για να καταλάβετε τη διαφορετι-



Το βασικό site Shockwave.com απ' όπου μπορεί κανείς να προμηθευτεί το Shock Machine. Με γεια μας.



Η σελίδα του site όπου δίνεται πρόσβαση στο πακέτο παιχνιδιών "Midway Classics". Με φρίκη συνειδητοποίησα ότι απαιτούσε αγορά (δεν δίνεται δωρεάν) μέσω πιστωτικής...

κή αντιμετώπιση που τηρεί το Shock Machine στο θέμα "gaming". Τα παιχνίδια γι' αυτό είναι ένα είδος plug-ins. Ο χρήστης κατεβάζει πρώτα το Shock Machine, το οποίο είναι ένας ανεπτυγμένος Shockwave player και περιλαμβάνει στο αρχικό πακέτο κάποια παιχνίδια. Κατόπιν, μπορεί ανά πάσα στιγμή να κατεβάσει νέα παιχνίδια και να τα προσθέσει αυτόματα στην ήδη υπάρχουσα συλλογή του, κάπως όπως στα ROMs της εξομοίωσης. Τα παιχνίδια που βασίζονται στο Shock Machine δεν τρέχουν ανεξάρτητα ούτε απαιτούν εγκατάσταση από CD. Ο χρήστης εκκινεί το πρόγραμμα και παίζει τα παιχνίδια μέσα από αυτό.

Το Shock Machine, φυσικά, δεν περιορίζεται στην "αναπαραγωγή παιχνιδιών". Στο site της εταιρείας ο χρήστης μπορεί να βρει ταινιάκια κινουμένων σχεδίων, μικρές εφαρμογές, φωτογραφικά άλμπουμ και πολλά άλλα. Βασικό θέμα, όμως, παραμένει ένα: τα παιχνίδια!

FIRST CONTACT

Η πρώτη γνωριμία με το Shock Machine γίνεται μέσα από τη "μητρική" σελίδα της τεχνολογίας Shockwave, τη www.shockwave.com, ή απευθείας από τη διεύθυνση www.shockmachine.com. Η δεύτερη διεύθυνση μεταφέρει το χρήστη σε μια υποσελίδα του βασικού site απ' όπου είναι δυνατό το άμεσο κατέβασμα του προγράμματος ή ενός από τα δύο βασικά (εμπορικά, οφείλω να προσθέσω, αυτό σημαίνει "κοστίζουν"!) πακέτα παιχνιδιών. Προσωπικά θεωρώ καλύτερη τη χρήση της πρώτης σελίδας, αφού έτσι ο χρήστης παίρνει μια πρώτη ιδέα τού τι είναι και τι μπορεί να κάνει η τεχνολογία Shockwave.

Σε αυτήν, λοιπόν, το πρώτο που συναντά κανείς είναι ένα σύνολο από μικρά παράθυρα, το καθένα από τα οποία καταπιάνεται με μια διαφορετική πλευρά της τεχνολογίας Shockwave. Στο μεγαλύτερο από αυτά, που βρίσκεται (περίπου) στο επάνω αριστερά τμήμα της σελίδας, παρουσιάζονται αυτά που σε άλλη περίπτωση θα ονομάζονταν "trailers" των πιο διάσημων παραδειγμάτων της συγκεκριμένης τεχνολογίας. Αυτό που μου τράβηξε την προσοχή - και θα σχολιάσω εκτεταμένα παρακάτω - ήταν ένα παιχνίδι με τίτλο Dark Orbit. Το trailer του παρουσίαζε εκπληκτικά τρισδιάστατα γραφικά, που παρουσιάζονταν από ισομετρική άποψη (από "επάνω" και με μικρή γωνία), στο οποίο "πρωταγωνιστούσαν" ένα πολύ όμορφο διαστημόπλοιο και κάποια εξωγήινα, καλοσχεδιασμένα, έντομα που ... πολεμούσαν με φόντο ένα εντυπωσιακό νεφέλωμα. Τα γραφικά του παιχνιδιού θύμιζαν το παλαιότερο παιχνίδι της Amiga Project-X, που... ανέθρεψε γενιές και γενιές "παιχνιδόβιων", ενώ το "στήσιμό" του έναν συνδυασμό των επίσης παλαιότερων Blastar και Alien Breed. Ισως προσέξατε πως ήδη σύγκρινα ένα από τα κορυφαία παιχνίδια του Shock Machine με τρία παλαιότερα της Amiga. Οπως θα δείτε, υπάρχει λόγος!

Το Shock Machine, φυσικά, δεν περιορίζεται στην "αναπαραγωγή παιχνιδιών". Στο site της εταιρείας ο χρήστης μπορεί να βρει ταινιάκια κινουμένων σχεδίων, μικρές εφαρμογές, φωτογραφικά άλμπουμ και πολλά άλλα.

Ο ΠΑΛΙΟΣ ΕΙΝΑΙ ΑΛΛΙΩΣ!

Ναι, ξέρω, ο συγκεκριμένος τίτλος είναι πια ένα από τα πιο χιλιοειπωμένα κλισέ της ελληνικής γλώσσας, αλλά δεν φταίω εγώ αν στη συγκεκριμένη περίπτωση ισχύει! Οσοι... πέρασαν τη φάση της ενηλικίωσης δίπλα σε έναν Commodore 64, Amstrad, Spectrum, μία Amiga ή έναν Atari ST εθίστηκαν στο καλό... παιχνίδι! Η άποψή μου, την οποία τελικά συμμερίζονται και αρκετοί άλλοι, είναι πως όσο παλαιότερα πηγαίνουμε στην ιστορία των υπολογιστών τόσο καλύτερα παιχνίδια βρίσκουμε. Για παράδειγμα, 4 στα 5 άτομα ηλικίας 18 με 28 που θα ρωτήσετε αν θυμούνται το Shinobi Ninja, πιθανότατα θα σας... κλειδώσουν σε ένα δωμάτιο μέχρι να το μάθετε και εσείς - αν δεν υπάγεστε, βέβαια, σε αυτήν την ηλικιακή κατηγορία ή αν δεν το έχετε γνωρίσει μέσα από τις... χάρες της εξομοίωσης. Στο Shock Machine, δυστυχώς, δεν υπάρχει το παλιό, καλό Shinobi, υπάρχουν όμως άλλα, παλιά και καινούρια παιχνίδια, τα περισσότερα αρκετά καλά.

Η ίδια η εταιρεία παρακινεί το χρήστη να δοκιμάσει πρώτο το Dark Orbit που προανέφερα. Σε αυτό ο χρήστης παίζει το ρόλο του επιβιώσαντος ενός γαλαξιακού πολέμου, ζώντας κεφάλαιο με κεφάλαιο την "ιστορία της διαφυγής του". Τώρα, βέβαια, τι σενάριο ζητάτε από ένα απλό shoot'em up παιχνίδι! Σημασία έχει η δράση και από αυτήν υπάρχει... μπόλικη! Το Dark Orbit, δυστυχώς, παίζεται δωρεάν μόνο μέσω του Internet και δεν επιτρέπεται ούτε καν κατέβασμα της δοκιμαστικής έκδοσης. Ο χρήστης πρέπει να βάλει το... χέρι στην τσέπη και να "ξεθάψει" περίπου $19 (δηλαδή γύρω στις 8.000 δρχ.) για να μπορέσει να αποκτήσει την

Shock Machine

ολόκληρη έκδοσή του. Η διαφορά αυτής από τη δοκιμαστική είναι πως περιλαμβάνει "περισσότερα απ' όλα". Αρχικά, διαθέτει όλα τα επίπεδα του παιχνιδιού, ενώ η δοκιμαστική έκδοση παρέχει στο χρήστη μόνο το πρώτο. Για να την κατεβάσετε, δεν χρειάζεται να έχετε σύνδεση με το Internet: από τη στιγμή που θα την κατεβάσετε, βρίσκεται στον υπολογιστή σας και μπορεί να εκτελεστεί (μέσω του Shock Machine, βέβαια) όπως και όλα τα άλλα παιχνίδια. Ταυτόχρονα, περιέχει περισσότερα όπλα και εχθρούς, ενώ μπορεί να "παίξει" και σε full screen με ανάλυση μέχρι 1.600x1.200. Τι άλλο θέλατε! Φυσικά, το Dark Orbit δεν είναι το μόνο παιχνίδι του οποίου δοκιμαστική έκδοση μπορείτε να βρείτε στο site της εταιρείας, ενώ στοιχηματίζω πως σύντομα θα αρχίσουμε να βλέπουμε ολοένα περισσότερα παιχνίδια για την πλατφόρμα του Shock Machine.

ΤΟ "ΔΩΡΕΑΝ" ΕΙΝΑΙ... ΠΙΟ ΓΛΥΚΟ!

Στο δωρεάν πακέτο παιχνιδιών που δίνεται μαζί με το Shock Machine περιλαμβάνονται λίγα και... καλά παιχνίδια που ακολουθούν την παλιά λογική τού "όσο πιο απλό τόσο πιο εθιστικό". Δεν περίμενα πως θα ασχολιόμουν τόση ώρα με αυτά, αφού ξεκίνησα να γράφω αυτή την παρουσίαση, σταμάτησα κάποια στιγμή για να ελέγξω άλλη μία φορά μήπως ξέχασα κάποιο από αυτά τα παιχνίδια και... συνέχισα 4 ώρες μετά! Από τα παιχνίδια του πακέτου δεν μπορώ να επιλέξω κάποιο ως το "καλύτερο", αφού όλα είναι άκρως εθιστικά. Αυτό που μπορώ να πω είναι ότι ως λάτρης του Arcade Pool στην Amiga (ακόμη παίζω τουλάχιστον 2 φορές την εβδομάδα για να ...χαλαρώνω!), δεν μπορούσα παρά να "κολλήσω" μπροστά στην οθόνη μου,

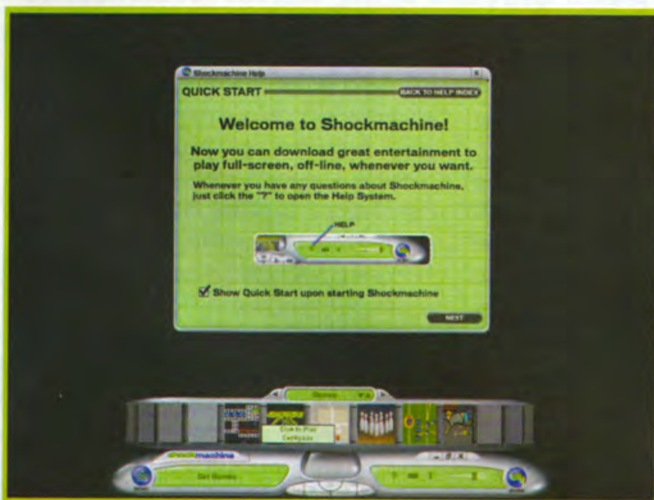


Ακόμη και οι διαφημιστικές οθόνες του πακέτου αποπνέουν μια "διαφορετική" αίσθηση. Nice, ain't it?

παίζοντας το Bowling. Είναι χαζό, το ξέρω, αλλά ενώ αρχικά χαζογέλασα, τελικά, κατέληξα να πασχίζω να αφεντέψω τις πιθανές γωνίες πρόσκρουσης της μπάλας και να πανηγυρίζω όποτε με το πρώτο χτύπημα... οριζοντίωνα όλες τις κορίνες! Ας δούμε, όμως, τα παιχνίδια ένα προς ένα, ώστε να ξέρετε τι να περιμένετε απολύτως δωρεάν!

Bricks of Steel: Κλώνος του παλιού, καλού και αγαπημένου Arkanoid. Για όσους δεν το γνωρίζουν, η ιδέα είναι κλασική και απλή: Η οθόνη είναι γεμάτη με "τουβλάκια" διαφορετικών τύπων και περικλείεται σε ένα πλαίσιο που αφήνει το κάτω τμήμα της κενό. Σε αυτό το τμήμα ο παίκτης μετακινεί μια ρακέτα με την οποία χτυπά μια μπάλα, που με τη σειρά της χτυπάει τα τούβλα. Ανάλογα με το είδος κάθε τούβλου, αυτό είτε θα μετατραπεί σε κάτι άλλο (τέρας που κυνηγά τη ρακέτα, πιο αδύναμο τούβλο κ.λπ.) ή, απλώς, θα εξαφανιστεί. Ο στόχος του παιχνιδιού είναι να εξαφανιστούν όλα τα τούβλα από την πίστα χωρίς να χαθεί η μπάλα (να "φύγει", δηλαδή, από την "ανοιχτή" πλευρά της πίστας, "πίσω" από τη ρακέτα).

Centipede: All time classic παιχνίδι που θυμίζει το παλαιότερο Space Invaders, αφού τόσο το "στήσιμο" όσο και ο σκοπός του είναι πανομοιότυπα. Ο παίκτης ελέγχει ένα μικρό pod σε σχήμα μπίλιας, το οποίο μετακινείται στο κάτω τμήμα της οθόνης. Από το επάνω τμήμα της "κατεβαίνει" μία σειρά εξωγήινων, οι οποίοι αρχικά είναι ενωμένοι και κινούνται σαν... σκουλήκι! Ο παίκτης χρησιμοποιεί το ποντίκι για να μετακινεί το pod του και το space για να πυροβολεί τους εξωγήινους μέχρι να εξαφανιστούν, ενώ κάθε βολή που τους πετυχαίνει τους διασπά σε μικρότερα κομμάτια. Σαν να μην έφταναν αυτά, η πίστα είναι γεμάτη με εμπόδια, ενώ όταν καταστραφεί ένα από τα "μικρότερα" κομμάτια εξωγήινων, τότε μετατρέπονται σε εμπόδια! Ταυτόχρονα, γίνονται περιστασιακές... αιφνιδιαστικές επιθέσεις εξωγήινων από τα δύο άκρα της οθόνης, αριστερά και δεξιά! Πα-νι-κός! Και όλα αυτά με πλήρως τρισδιάστατα γραφικά που περιστρέφονται, εκρήγνυνται και κολλάνε στην



Ωχ, αμάν! Η πρώτη επαφή με το Shock Machine θυμίζει τα πιλοτήρια των σκαφών του Wing Commander! Στο κάτω τμήμα της οθόνης βρίσκονται τα μενού της εφαρμογής, στα οποία παρουσιάζονται τα διαθέσιμα παιχνίδια.



Ναι, κυρίες και κύριοι, φόρτωσε και δεν είναι άλλο από το... Arkanoid! Εντάξει, δεν είναι το "παραδοσιακό" Arkanoid που γνωρίζουμε από το MAME, αλλά ένα πολύ καλό υποκατάστατό του!



Centipede, αγαπητοί φίλοι. Δεν έχει γραφικά. Δεν έχει ήχο. Δεν έχει τρισδιάστατα μοντέλα και full motion video. Δεν χρειάζεται καν joypad. Εχει, όμως, το βασικότερο θετικό στοιχείο σε ένα παιχνίδι: gameplay! Αντε να ξεκολλήσεις...



Κα-λο-τσέρη, κα-λο-τσέρη, πάρ' το καμουτσίκι απ' το χέρι και μη με βαράς. Οταν ο Κράτσας συνειδητοποίησε πως καθυστέρησα την παράδοση του Shock Machine κατά μία ώρα, επειδή έπαιζα το - άκρως εθιστικό - Bowling που βλέπετε, απείλησε πως θα βάλει τη φωτογραφία μου στο site του περιοδικού... (τι πάει να πει την έχει ήδη βάλει;).

οθόνη σας. Ψέματα λέω! Εχει τα πιο απλά γραφικά από όλα τα παιχνίδια της συλλογής (ζήτημα να φτάνουν τα... 8 χρώματα - ναι, δεν εννοώ 8.000.000 χρώματα, απλώς 8!), αλλά κάπως έπρεπε να σας... πείσω να το δοκιμάσετε!

Shockwave Bowling: Το παιχνίδι που με κέρδισε για ώρες, αν και είναι απλώς ένας arcade εξομοιωτής bowling. Στην οθόνη απεικονίζεται ένας διάδρομος του bowling με προοπτική, ψευδοτρισδιάστατη απεικόνιση και στο βάθος βρίσκονται οι κορίνες. Κοντά στον παίκτη - αντίθετα με ό,τι έχουμε συνηθίσει από τα τόσα Quake-clones - βρίσκεται το... χέρι του που κρατά την μπάλα. Πατώντας το αριστερό πλήκτρο του mouse, ξεκινά η βολή, ενώ μετακινώντας το ποντίκι πριν η μπάλα να "αφήσει" το εικονικό χέρι, αλλάζει η γωνία της.

Shockwave Football: Αν και ο κύριος Ιωαννίδης θα χαιρόταν ιδιαιτέρως, στο συγκεκριμένο παιχνίδι ποδοσφαίρου δεν περιλαμβάνεται ο "Θρύλος" του. Είναι ένα απλό παιχνίδι αμερικανικού ποδοσφαίρου, το οποίο αρχικά φαίνεται πως θα μπλέξει τον παίκτη με περιττές αναφορές σε τακτικές και ακαταλαβίστικους κανόνες. Ευτυχώς, είναι το ίδιο απλό, αν όχι ευκολότερο, από τα υπόλοιπα παιχνίδια της συλλογής! Ο στόχος - όπως και στα περισσότερα αθλήματα του είδους - είναι, φυσικά, να φτάσει η μπάλα στο άλλο άκρο του γηπέδου από αυτό που ξεκινά! Ο παίκτης επιλέγει την τακτική που θα ακολουθήσει (μεταφράζεται ως "πού θα μετακινηθεί κάθε παίκτης μου μέσα στο γήπεδο;") και προσπαθεί, δίνοντας πάσες σε όποιον είναι πιο κοντά στο τέρμα του αντιπάλου, να φτάσει την μπάλα εκεί. Ο αντίπαλος, ως... φυγάς ασύλου φρενοβλαβών, δεν δοκιμάζει να βάλει γκολ ούτε μία φορά! Απλώς φροντίζει να "κόβει" τις πάσες του παίκτη. Απλό, εύκολο, χαζό, πείτε το όπως θέλετε, αλλά αποδεικνύεται εθιστικότατο!

Waterballoon drop: Τελευταίο αλλά όχι καταϊδρωμένο, το συγκεκριμένο παιχνίδι τοποθετεί τον παίκτη στη θέση ενός... χούλιγκαν (εντάξει, για άλλη μια φορά ίσως υπερβάλλω λίγο!), ο οποίος, "κρυμμένος" υπό την ασφαλή κάλυψη της... ταράτσας του, πετάει μπαλόνια με νερό στους περαστικούς! Ο σκοπός είναι να "βραχούν" όσο περισσότεροι περαστικοί γίνεται, όχι όμως και το περιπολικό που περνάει κάθε λίγο, με τα διαθέσιμα... πυρομαχικά! Αν κατά λάθος ένα μπαλόνι πέσει στο περιπολικό, τότε ο πρωταγωνιστής συλλαμβάνεται και η μετέπειτα τύχη του αγνοείται!

"ΠΡΟΣΓΕΙΩΜΕΝΕΣ" ΑΠΑΙΤΗΣΕΙΣ!

Το Shock Machine είναι ένα από τα πιο... ρεαλιστικά κομμάτια software που πέρασαν από τα χέρια μου το τελευταίο διάστημα! Ενώ διανύουμε μια περίοδο στην οποία τα GHz των επεξεργαστών και τα MB της μνήμης συστήματος και καρτών γραφικών τινάζονται στα ύψη, το Shock Machine απαιτεί κάτι λιγότερο από έναν Pentium στα 300MHz, modem 56Kb για το "κατέβασμα" των παιχνιδιών, κάρτα ήχου και Internet browser όπως ο Internet Explorer ή ο Netscape Navigator (έκδοση 4 και άνω). Στα "επιπλέον" που καλό είναι να υπάρχουν υπάγεται ένας επιταχυντής τρισδιάστατων γραφικών, ενώ σίγουρα αυτές οι "γενικές απαιτήσεις" μπορεί περιστασιακά να φανούν ανεπαρκείς, ανάλογα με το "βάρος" του εκάστοτε παιχνιδιού. Δυστυχώς, δεν μπορώ να σας ενημερώσω επαρκώς επί του ζητήματος, αφού το πρόγραμμα και τα παιχνίδια του τα δοκίμασα σε τρεις υπολογιστές, εκ των οποίων οι τρεις ξεπερνούσαν τις βασικές απαιτήσεις του. Χαρακτηριστικά οφείλω να ομολογήσω πως σε έναν Celeron 366 overclocked στα 411 με μια Voodoo Banshee, το παιχνίδι Dark Orbit (είναι από τα πιο εντυπωσιακά και συνάμα απαιτητικά του προγράμματος) έτρεχε με ελάχιστα κολλήματα, τα οποία, παρεμπιπτόντως, μάλλον οφείλονταν περισσότερο σε κάποια δική μου λανθασμένη ρύθμιση του υπολογιστή παρά στις επιδόσεις του. Με λίγα λόγια, το Shock Machine αποδεικνύεται έμπρακτα μια ιδανική πλατφόρμα διασκέδασης σχεδόν για όλους. Τώρα, αν είστε από τους άτυχους κατόχους ενός Pentium 200, χωρίς μια σχετικά νέα κάρτα γραφικών (των δύο τελευταίων ετών) και... λιγότερα από 32MB μνήμης, τότε ίσα που αγγίζετε τις ελάχιστες απαιτήσεις.

ΘΕΛΕΙ ΚΑΙ ΡΩΤΗΜΑ;

Δεν θα σας κουράσω με έναν ατέλειωτο επίλογο, απλώς θα αναφέρω πως ενώ νόμιζα πως ο Κράτσας με μισεί και μου κρατά... μανιάτικο, επειδή έκανα εγώ review για το Undying και όχι ο ίδιος, τελικά, αποδεικνύεται πως ίσως με συμπαθεί. Χάρη στην ευγενική συμβουλή του ξέχασα για λίγο το Mame, το Final Burn και όλους τους άλλους εξομοιωτές και μυήθηκα σε ένα νέο είδος on-line gaming. Αν αξίζει να το δοκιμάσετε; Οχι, φυσικά! Αυτό έλειπε! Γιατί να θέλετε να κατεβάσετε ένα αρχείο 3,5MB που θα σας δώσει απολύτως δωρεάν 5 εθιστικά παιχνίδια και πρόσβαση σε μία ολοένα αυξανόμενη συλλογή παιχνιδιών, ταινιών και "μικροεφαρμογών";

PC



Αναμφίβολα, η σύγχρονη τεχνολογία έφερε επανάσταση στον τρόπο με τον οποίο επικοινωνούμε. Ανά πάσα στιγμή, όπου κι αν βρισκόμαστε, έχουμε άπειρες δυνατότητες επικοινωνίας με τους άλλους.

των Ξενοφώντα Μπάστα
Δημήτρη Ιωαννίδη
Βαγγέλη Αλευρίτη

Ένα ακόμη άρθρο ξεκινά αφιερωμένο στην επανάσταση που έφερε η προηγμένη τηλεπικοινωνία και η σύγχρονη τεχνολογία. Ένα αφιέρωμα προσανατολισμένο στους νέους και στις προτιμήσεις τους, που ερευνά τεχνολογίες και προτείνει λύσεις για τις ανάγκες τους. Είναι πλέον φανερές οι διαθέσεις των εταιρειών κατασκευής κινητών τηλεφώνων να εκσυγχρονίσουν τόσο πολύ τις συσκευές τους ώστε να μη θυμίζουν πλέον τηλέφωνα, αλλά πολυσυσκευές ψυχαγωγίας. Στην έρευνα που ακολουθεί, θα θυμηθούμε την ιστορία της κινητής τηλεφωνίας, θα αναλύσουμε τι μπορούν να μας προσφέρουν τα υπάρχοντα τηλεπικοινωνιακά δίκτυα, ποιες συσκευές είναι κατάλληλες και προσιτές στο νέο σε ηλικία πελάτη, ποιο τηλέφωνο προσφέρει κάτι ξεχωριστό, ποιο είναι στη μόδα και ποιο είναι trendy και cool. Φυσικά, ως περιοδικό που απευθύνεται σε λάτρεις της τεχνολογίας, θα ρίξουμε και μια ματιά στο μέλλον που μας χτυπά την πόρτα, ενώ ως συμπλήρωμα για τους μερακλήδες, στο "Do It Yourself" αυτού του τεύχους θα δούμε πώς θα στολίσουμε το ολοκαίνουριο και γεμάτο δυνατότητες κινητό μας και θα το κάνουμε να ξεχωρίζει με τη χρήση μελωδιών και λογότυπων. Επίσης, θα μάθουμε τα πάντα για τις τεχνολογίες που ενσωματώνονται στα κινητά που βρίσκονται στις βιτρίνες και στους τηλεοπτικούς δέκτες μας ως διαφημίσεις. Α, και αν σας ξαφνιάζει το γεγονός ότι διαβάζετε ένα τέτοιο αφιέρωμα στο "PC Master", μην ξεχάσετε να ρίξετε μια ματιά στην "πίτα" της σελίδας 85. Λοιπόν, τι λέτε, ξεκινάμε;

Κινητή τηλεφωνία για νέους

ΣΥΝΤΟΜΟ ΙΣΤΟΡΙΚΟ

Η κινητή τηλεφωνία μετρά κάτι λιγότερο από δέκα χρόνια ενεργούς παρουσίας στη χώρα μας. Ποιος θα μπορούσε, άραγε, να φανταστεί στις αρχές της δεκαετίας του '90 ότι το κινητό τηλέφωνο θα αποτελούσε σήμερα το πιο απαραίτητο αξεσουάρ μας;

Οι περισσότεροι από εμάς ήρθαμε σε πρώτη "επαφή" με τα κινητά τηλέφωνα μέσω της τηλεόρασης ή των κινηματογραφικών ταινιών. Στις αρχές της δεκαετίας του '90, τα πρώτα κινητά τηλέφωνα ξεκίνησαν να έρχονται στην ελληνική αγορά, με τιμές ιδιαίτερα υψηλές. Πολύ υψηλές ήταν και οι τιμές των υπηρεσιών κινητής τηλεφωνίας, καθιστώντας έτσι τη χρήση του κινητού τηλεφώνου σχεδόν απαγορευτική για τον οποιονδήποτε. Οπως κάθε καινούρια τεχνολογία, έτσι και τα κινητά τηλέφωνα χρησιμοποιήθηκαν στην αρχή από λίγους "εκλεκτούς", κυρίως για επαγγελματικούς σκοπούς. Ηταν, μάλιστα, μια εποχή όπου κάθε φορά που ακούγαμε κινητό να χτυπάει μέσα σε κάποιο μέσο μαζικής μεταφοράς, γυρίζαμε με περιέργεια (και γιατί όχι, με ζήλια) το κεφάλι μας προς τον κάτοχό του. Μέσα σε σύντομο σχετικά χρονικό διάστημα τα κινητά τηλέφωνα όπως και οι υπηρεσίες αυτών φθήνυναν υπερβολικά, ενώ συσκευές κινητής τηλεφωνίας δίνονταν ακόμα και ως "δώρα" σε τηλεπαιχνίδια και τηλεοπτικές εκπομπές.

Σήμερα, οι λίγοι που απέμειναν χωρίς κινητό τηλέφωνο αποτελούν σίγουρα είδος υπό εξαφάνιση (τ' ακούς, Χαρούλη;). Στις συναλλαγές μας με τους άλλους δεν κάνουμε πλέον την ερώτηση "έχεις κινητό;", αλλά ζητάμε κατευθείαν το νούμερο, σίγουροι πως ο συνομιλητής μας δεν θα μας απογοητεύσει. Σύμφωνα με στατιστικά στοιχεία, οι τρεις στους τέσσερις Ελληνες διαθέτουν κινητό τηλέφωνο, οπότε μάλλον έχουμε καλές πιθανότητες να "πέσουμε μέσα" στην ερώτησή μας.

ΟΙ ΤΡΕΙΣ ΣΩΜΑΤΟΦΥΛΑΚΕΣ

Οι τρεις εταιρείες που προσφέρουν υπηρεσίες κινητής τηλεφωνίας στη χώρα μας είναι η Panafon-Vodafone, η Telestet και η Cosmote. Οι δύο πρώτες εμφανίστηκαν στη χώρα μας στις αρχές της δεκαετίας του '90, ενώ η Cosmote που αποτελεί, ως γνωστόν, "θυγατρική" εταιρεία του Οργανισμού Τηλεπικοινωνιών Ελλάδος (ΟΤΕ) ιδρύθηκε αρκετά χρόνια αργότερα και συγκεκριμένα τον Απρίλιο του 1998.

Μία πολύ σημαντική καινοτομία που σημειώθηκε πρώτα από την Telestet, με την υπηρεσία B-Free, είναι η δημιουργία της καρτοκινητής τηλεφωνίας. Στη συνέχεια, την κίνηση αυτή "αντέγραψαν" και οι άλλες δύο εταιρείες, δημιουργώντας η καθεμία τη δική της "κάρτα" (ή "κάρτες") παροχής υπηρεσιών καρτοκινητής τηλεφωνίας. Η εμφάνιση της καρτοκινητής τηλεφωνίας υπήρξε αναμφισβήτητα πολύ σημαντικό γεγονός, καθώς ήταν η πρώτη φορά που ο κάτοχος ενός κινητού τηλεφώνου θα μπορούσε να ελέγχει άμεσα το χρηματικό ποσό που θα ξοδέψει για τη χρήση της συσκευής του, χωρίς να πληρώνει λογαριασμούς με συνδρομητικό χαρακτήρα. Ακόμη ένα σημαντικό κομμάτι στο παζλ των εξελίξεων είναι το WAP, που προσφέρει τη δυνατότητα πλοήγησης σε έναν ιδιόμορφο "παγκόσμιο ιστό" κατευθείαν από το κινητό μας.

Κλείνοντας με τον τομέα των ιστορικών εξελίξεων στο χώρο της κινητής τηλεφωνίας, δεν θα πρέπει να λησμονήσουμε να αναφερθούμε στο πρότυπο GPRS αλλά και στα κινητά "τρίτης γενιάς" (3G), που προσφέρουν πολύ μεγάλες ταχύτητες διαμεταγωγής δεδομένων σε σχέση με ό,τι γνωρίζαμε μέχρι σήμερα.

Περισσότερα αναφορικά με τις τεχνολογίες αλλά και τις υπηρεσίες των παροχέων κινητής τηλεφωνίας μπορείτε να διαβάσετε στις σελίδες που ακολουθούν. Εκεί θα μπορέσετε να βρείτε πολύ περισσότερα στοιχεία για όλα όσα αναφέρθησαν συνοπτικά ανωτέρω.

ΠΡΩΤΟΚΟΛΛΑ ΚΙΝΗΤΗΣ ΤΗΛΕΦΩΝΙΑΣ

MMS

Το Multimedia Messaging Service είναι μία διαφοροποιημένη λειτουργία του SMS. Το MMS επιτρέπει την αποστολή "rich content", το οποίο με απλά λόγια μεταφράζεται σε αποστολή ηχητικών μηνυμάτων, μουσικής, εικόνων και γενικότερα multimedia περιεχομένου. Το συγκεκριμένο μοντέλο λανσάρεται προς το παρόν από τη Nokia, ενώ η Alcatel έχει ήδη παρουσιάσει ανάλογο σύστημα υπό την ονομασία EMS (Enhanced Messaging System) που χρησιμοποιείται στη συσκευή Alcatel One Touch 511.

WAP

Το WAP (Wireless Application Protocol) είναι μία λειτουργία που ξεκίνησε να "ακούγεται" κυρίως έπειτα από την κυκλοφορία του μοντέλου 7110 της Nokia. Το WAP, δημιούργημα των εταιρειών Unwired Planet, Motorola, Nokia και Ericsson, προσφέρει τη δυνατότητα στο χρήστη να έχει πρόσβαση σε μία τεράστια αποθήκη δεδομένων υπηρεσιών και πληροφοριών από το κινητό τηλέφωνό του. Πρόκειται για ένα είδος Internet, στο οποίο μπορούμε να πλοηγηθούμε μέσω του ενσωματωμένου WAP browser που όλα τα WAP κινητά διαθέτουν. Ο τρόπος που είναι κατασκευασμένο το WAP έχει άμεση σχέση με το "κλασικό" Internet που όλοι γνωρίζουμε από τα PCs. Κατ' αυτόν τον τρόπο, η μετατροπή οποιασδήποτε πληροφορίας από τις σελίδες του Internet σε αυτές του WAP γίνεται σχετικά εύκολα, χωρίς να απαιτείται η ολοκληρωτική προσαρμογή της. Ορισμένες από τις υπηρεσίες του WAP είναι η ειδησεογραφική ενημέρωση, ο έλεγχος του χρηματιστηρίου και η διαχείριση των μετοχών, το e-shopping, η αποστολή και λήψη e-mail, οι κρατήσεις ξενοδοχείων, τα παιχνίδια και άλλα ενδιαφέροντα.

ΠΑΡΟΥΣΑ ΤΕΧΝΟΛΟΓΙΑ

Αν χρησιμοποιείτε το κινητό τηλέφωνό σας για να στέλνετε απλώς SMS και να απαντάτε στις κλήσεις σας, θα πρέπει σιγά σιγά να ξεκινήσετε να αναθεωρείτε τις απόψεις σας, αγαπητοί αναγνώστες. Οι παρούσες τεχνολογίες της κινητής τηλεφωνίας που συνεχώς εξελίσσονται αλλά και οι νέες που παρουσιάζονται, προδικάζουν ένα μέλλον όπου το κινητό τηλέφωνο θα θυμίζει μία light version ενός φορητού PC.

Οι τεχνολογίες που χρησιμοποιούνται από τα δίκτυα κινητής τηλεφωνίας είναι πολύπλοκες και κατά βάση δυσνόητες από τους περισσότερους "κοινούς θνητούς".

ΔΙΚΤΥΑ

Προτού δούμε τις συσκευές και τις τεχνολογίες, θα εξετάσουμε τις υπάρχουσες εταιρείες και τις δυνατότητες σύνδεσης με τα δίκτυά τους, καθώς και τις προσφορές και τις υπηρεσίες που παρέχουν. Υπενθυμίζουμε ότι στην ελληνική αγορά ανταγωνίζονται στον τομέα της κινητής τηλεφωνίας τρεις εταιρίες:

- η ιταλική TELESTET του ομίλου STET
- η ελληνική COSMOTE του ομίλου ΟΤΕ
- η αγγλική VODAFONE, παλαιότερα γνωστή ως PANAFON και τώρα πια πλήρως εξαγορασμένη από τον αγγλικό κολοσσό

Αυτές οι τρεις εταιρείες προσφέρουν μία ευρεία γκάμα προϊόντων και κυρίως δικτύων και υπηρεσιών. Ας τις δούμε με τη σειρά τους.

- Σύνδεση μέσω μηνιαίας συνδρομής βάσει πάγιου τέλους
- Σύνδεση μέσω ανανέωσης χρόνου ομιλίας με κάρτες
- Σύνδεση μέσω ανανέωσης χρόνου ομιλίας με κάρτες με χαρακτηριστικά που απευθύνονται αποκλειστικά στη νεολαία

Εξετάζοντας αρχικά τις συνδέσεις με πάγιο, εύκολα φαίνεται ότι δεν προορίζονται για το μέσο teenager ούτε για το φοιτητή, που θέλουν σχετική οικονομία. Βέβαια, υπάρχουν κάποιες πολύ ελκυστικές προσφορές με συνδέσεις που τις συνοδεύουν επιτυχημένα κινητά με εξελιγμένες δυνατότητες, τα οποία προσφέρονται πολλές φορές ακόμη και δωρεάν ώστε να προσελκύσουν τον πελάτη. Εντούτοις, οι προσφορές αυτές δεν ελκύουν ευρέως



Τα κινητά τηλέφωνα τρίτης γενιάς θα μπορούν, μεταξύ άλλων, να χρησιμοποιηθούν και ως κινητά εικονοτηλέφωνα!

τους νέους, οι οποίοι επιλέγουν τη λύση του καρτοκινητού. Ενδεικτικά, πάντως, να αναφερθεί ότι στις συνδέσεις με πάγιο οι χρεώσεις είναι αρκετά χαμηλότερες κυρίως στις φωνητικές κλήσεις (απλά τηλεφωνήματα) αλλά και στα μηνύματα, κάτι που αντισταθμίζει το πάγιο που ο πελάτης καλείται να πληρώσει κάθε μήνα. Το κόστος του πάγιου κυμαίνεται από €7,92/2.700 δρχ. μέχρι €44,02/15.000 δρχ., ανάλογα με το δωρεάν χρόνο ομιλίας που δίνεται κάθε μήνα και την εταιρεία.

Γενικότερα, στους τομείς των υπηρεσιών και οι τρεις εταιρείες προσφέρουν παρόμοιες υπηρεσίες και μάλιστα, όταν μία προχωρήσει σε παροχή μίας πρωτοποριακής υπηρεσίας, σύντομα ακολουθούν και οι άλλες με μία παρεμφερή. Και οι τρεις εταιρείες προσφέρουν κάλυψη 98% σε περιοχές κατοικήσιμες. Βέβαια, το 98% μπορεί να φαντάζει τέλειο, αλλά στο ρομαντικό και μοναχικό κατσάβραχο στην άκρη της Ελλάδας είναι



πολύ πιθανό να μην έχετε σήμα. Οσον αφορά στο roaming, δηλαδή στη σύνδεση ακόμη και αν βρίσκεστε εκτός Ελλάδας και οι τρεις εταιρείες τα πάνε πολύ καλά, καλύπτοντας ακόμη και μικρές απομακρυσμένες χώρες. Περισσότερες λεπτομέρειες για τις καλυπτόμενες χώρες ανά εταιρεία μπορείτε να βρείτε σε μηνιαία ενημερωτικά φυλλάδια.

ΥΠΗΡΕΣΙΕΣ

Στο πακέτο μίας σύνδεσης με κάποιο δίκτυο έχετε τα απαραίτητα "καλούδια", όπως φραγή κλήσεων, αυτόματο τηλεφωνητή, αναγνώριση κλήσεων, απόκρυψη αριθμού καλούντος, προώθηση κλήσεων. Οι περισσότερες από αυτές δίνονται δωρεάν, ενώ η πάντα επιθυμητή αναγνώριση κλήσεων δίνεται δωρεάν σε επίπεδο σύνδεσης μόνο από την Cosmote, η οποία όμως έχει ακριβότερο πάγιο, ακριβώς όσο χρεώνουν οι ανταγωνιστές την αναγνώριση! Χρέωση έχει, επίσης, ο αυτόματος τηλεφωνητής, ο οποίος σε περίπτωση που έχετε το τηλέφωνο κλειστό ή βρίσκεστε εκτός δικτύου, όταν επανασυνδεθείτε, θα σας ειδοποιήσει με μήνυμα και θα χρεωθείτε για κάθε μήνυμα που ακούτε. Μην ξεχνάμε, βέβαια, ότι το βασικότερο πλεονέκτημα των συνδέσεων με πάγιο είναι ότι δεν λειτουργούν βάσει μονάδων που κάποτε εξαντλούνται, όπως συμβαίνει με τα καρτοκινητά. Πάντα θα μπορείτε να στείλετε μήνυμα ή να κάνετε ένα τηλεφώνημα. Τώρα, αν αυτό είναι καλό ή όχι είναι ένα άλλο θέμα!

ΟΙ ΠΡΟΤΙΜΗΣΕΙΣ ΤΟΥ ΑΓΟΡΑΣΤΙΚΟΥ ΚΟΙΝΟΥ

Οσον αφορά στους πελάτες, πιο εύρωστες είναι η Vodafone και η Cosmote, που αριθμούν περίπου από 1.500.000 συνδρομητές. Ακολουθεί η Telestet, η οποία τελευταία κάνει μία προσπάθεια ανάκαμψης, προσφέροντας την υπηρεσία Telestet Finder και την υπηρεσία ειδοποίησης κλήσεων, από τις οποίες η πρώτη με την αποστολή ενός μηνύματος σας πληροφορεί για βενζινάδικα και φαρμακεία που υπάρχουν στην ευρύτερη περιοχή όπου βρίσκεστε εκείνη τη στιγμή, και η δεύτερη σας ενημερώνει με μήνυμα για τις κλήσεις που δεχτήκατε ενώ το τηλέφωνό σας βρισκόταν εκτός δικτύου.

Στα καρτοκινητά, όπου πρωτοπόρος θεωρείται η Telestet, υπάρχουν έτοιμα πακέτα με συσκευή αλλά και μικρά πακέτα που περιέχουν την κάρτα SIM και λίγο χρόνο ομιλίας για την αρχή. Οι απλές συνδέσεις καρτοκινητού κυμαίνονται από €15/5.100 δρχ. έως €35,2/12.000 δρχ., ανάλογα με το χρόνο ομιλίας που περιέχουν. Υπάρχουν, βέβαια, και οι ολοκληρωμένες λύσεις που περιέχουν και το κινητό τηλέφωνο μαζί, αλλά πρόκειται για μάλλον ξεπερασμένα μοντέλα που οι εταιρείες τα σπρώχνουν στην αγορά μαζί με διάφορες μικροπροσφορές και δωράκια. Αποφύγετέ τα. Το μόνο κινητό που αξίζει και έχει κατασκευαστεί με φιλοσοφία καρτοκινητού που προορίζεται για τη νεολαία είναι το Nokia 3330, που ήδη έχει κατακτήσει πάρα πολύ κόσμο. Και οι τρεις εταιρείες το προσφέρουν σε έτοιμες δικές τους λύσεις. Ετοιμαστείτε να ξοδέψετε από €102,71/35.000 δρχ. έως €234,77/80.000 δρχ. για το πακέτο που θέλετε. Στις παροχές που έχετε συμπεριλαμβάνονται αναγνώριση κλήσεων, roaming, αυτόματος τηλεφωνητής, ενώ οι κάρτες ανανέωσης έχουν ετήσια διάρκεια, κάτι που δεν συνέβαινε παλαιότερα. Ελλείψει παγίου, βέβαια, οι χρεώσεις είναι σαφώς μεγαλύτερες.

ΠΑΚΕΤΑ ΕΠΙΚΟΙΝΩΝΙΑΣ

Πρόκειται για λύσεις τηλεπικοινωνίας που απευθύνονται αποκλειστικά στη νεολαία. Το χορό άνοιξε η Vodafone με το πολύ επιτυχημένο πρόγραμμα CU, το οποίο χάρη στην επιτυχημένη διαφημιστική καμπάνια κέρδισε μεγάλο μερίδιο της αγοράς. Ακολούθησε η Cosmote με το What's up?, που επικεντρώθηκε στην επικοινωνία μέσω γραπτών μηνυμάτων, και δεν άργησε και η ειδική του είδους, Telestet, με το πακέτο Free2Go, που περιλαμβάνει πρωτοποριακές υπηρεσίες.

ΟΙ ΠΡΟΤΑΣΕΙΣ ΚΑΡΤΟΚΙΝΗΤΗΣ ΤΗΛΕΦΩΝΙΑΣ ΚΑΙ ΤΑ ΧΑΡΑΚΤΗΡΙΣΤΙΚΑ ΤΟΥΣ

Πακέτο σύνδεσης	Ιδιαίτερα χαρακτηριστικά
Vodafone CU	100 μηνύματα δωρεάν κάθε Πέμπτη Πολύ φθηνή χρέωση για κλήση από CU σε CU Δωρεάν μουσικό CD με κάθε πακέτο σύνδεσης CU surfer πακέτο με σύνδεση στο Internet
Cosmote What's up	Chatrooms Κλιμακωτή μείωση χρέωσης μηνυμάτων
Telestet Free2Go	Μπορεί να αγοραστεί και από περίπτερο Εγκαθίσταται άμεσα και εύκολα Πολύ φθηνό κόστος αγοράς Υπηρεσία Free2Date για να βρεις ταίρι!

Παραδοσιακά η Vodafone ξεχωρίζει λόγω τόσο ποσότητας όσο και ποιότητας των υπηρεσιών που παρέχει. Η Telestet έχει κάνει άλματα βελτίωσης, ενώ η Cosmote έχει μείνει συντηρητική.

ΠΡΩΤΟΚΟΛΛΑ ΚΙΝΗΤΗΣ ΤΗΛΕΦΩΝΙΑΣ

SMS



Σίγουρα πρόκειται για το πιο γνωστό αλλά και αγαπημένο πρωτόκολλο της κινητής τηλεφωνίας. Το Short Messaging System επιτρέπει την ανταλλαγή γραπτών μηνυμάτων μέχρι 160 χαρακτήρων. Δεν νομίζω πως χρειάζονται περισσότερα λόγια για το SMS, το οποίο σίγουρα γνωρίζουν και τιμούν δεόντως όλοι ανεξαιρέτως οι κάτοχοι κινητών τηλεφώνων.

GPRS



Το GPRS (General Packet Radio Service) είναι μία υπηρεσία που επιτρέπει την αποστολή και λήψη δεδομένων μέσω των δικτύων κινητής τηλεφωνίας με μεγάλες σχετικά ταχύτητες. Αυτό θεωρητικά σημαίνει πως όταν η συγκεκριμένη τεχνολογία "ωριμάσει", θα μπορούμε να έχουμε πρόσβαση στο Διαδίκτυο από το κινητό μας, με ταχύτητες μεγαλύτερες από τις αντίστοιχες μίας dial-up σύνδεσης 56Kbps. Το WAP μπορεί να χρησιμοποιηθεί σε συνάρτηση με το GPRS (WAP over GPRS), με συνέπειες την αύξηση της ταχύτητας διαμεταγωγής των δεδομένων, αλλά και τη μείωση του κόστους χρήσης της υπηρεσίας.

ΚΙΝΗΤΑ ΤΡΙΤΗΣ ΓΕΝΙΑΣ (3G)



Τα κινητά τρίτης γενιάς (3G εκ του 3rd Generation) δεν έχουν αρχίσει ακόμα να χρησιμοποιούνται ευρέως. Τα μοντέλα αυτά θα έχουν τη δυνατότητα αποστολής και λήψης δεδομένων με ακόμα μεγαλύτερες ταχύτητες από αυτές του GPRS. Αυτό πρακτικά σημαίνει πως θα μπορούν να εκτελέσουν ενέργειες που σήμερα δεν είναι δυνατόν να πραγματοποιηθούν, όπως είναι αποστολή multimedia υλικού, videoconferencing, υπηρεσίες τηλεϊατρικής, τηλε-εκπαίδευση και υπηρεσίες interactive ψυχαγωγίας. Το μόνο σίγουρο είναι πως τα κινητά τρίτης γενιάς θα αλλάξουν μια για πάντα τον τρόπο που επικοινωνούμε με τους γύρω μας.

ΤΟ "PC MASTER" ΣΑΣ ΠΡΟΤΕΙΝΕΙ

Στη συνέχεια, μπορείτε να δείτε τα πιο εντυπωσιακά μοντέλα που έχουν ξετρελάνει τη νεολαία. Μπορείτε να συγκρίνετε τις δυνατότητες και τα χαρακτηριστικά τους προτού επιλέξετε κάποιο από αυτά.

Panasonic GD 92-93



Αυτονομία (αναμονή): 4 ημέρες
Κόστος: Οικονομικό
Βασικά χαρακτηριστικά: Δόνηση, ρολόι, αριθμομηχανή, έγχρωμη οθόνη
Ειδικά χαρακτηριστικά: Animated γραφικά, ψηφιακός ήχος

Ericsson T65



Κόστος: Προσιτό
Βασικά χαρακτηριστικά: Ίδιο με το Ericsson T68, αλλά με μονόχρωμη οθόνη
Ειδικά χαρακτηριστικά: Πρόσβαση στο Internet με ένα πλήκτρο

Siemens SL 45



Αυτονομία (αναμονή): 7 ημέρες
Κόστος: Υψηλό
Βασικά χαρακτηριστικά: Δόνηση, ρολόι, αριθμομηχανή
Ειδικά χαρακτηριστικά: MP3 player, μεγάλη μνήμη (32MB), επέκταση μνήμης μέχρι 128MB

Nokia 3330



Αυτονομία (αναμονή): 5 ημέρες
Κόστος: Πολύ οικονομικό
Βασικά χαρακτηριστικά: Δόνηση, ρολόι, αριθμομηχανή, απλή μπαταρία NiMH, 14 εικονομηνύματα, φωνητική κλήση
Ειδικά χαρακτηριστικά: Παιχνίδι Space Invaders, screensavers, SMS chat

Motorola V66



Αυτονομία (αναμονή): 7ημέρες
Κόστος: Πολύ υψηλό
Βασικά χαρακτηριστικά: Δόνηση, ρολόι, αριθμομηχανή, Πολύ μικρό μέγεθος
Ειδικά χαρακτηριστικά: Παιχνίδι BlackJack, ringtones, GPRS

ΜΟΝΤΕΛΑ - ΑΞΕΣΟΥΑΡ

Από ένα αφιέρωμα στην κινητή τηλεφωνία δεν θα μπορούσε να λείπει μία εκτενής αναφορά στα κινητά, καθώς και στα διάφορα αξεσουάρ που τα συνοδεύουν καλύπτοντας στο μέγιστο δυνατό τις ανάγκες του σύγχρονου καταναλωτή. Είναι γεγονός, πάντως, ότι οι εταιρείες κατασκευής κινητών έχουν στρέψει την προσοχή τους στο νεανικό κοινό, ενσωματώνοντας συνεχώς στα προϊόντα τους τεχνολογίες και χαρακτηριστικά που απευθύνονται σε αυτό. Ετσι, κυκλοφορούν πλέον στην αγορά trendy κινητά, με εναλλακτικές προσόψεις, μπαταρίες και κεραίες, υπέρυθρη επικοινωνία και μικροκάμερες. Σχετικά με τις νεότερες τεχνολογίες που πρόσφατα ενσωματώθηκαν στα κινητά τηλέφωνα, επιγραμματικά έχουμε τις εξής:

- Μηνύματα SMS - EMS
- Ημερολόγιο-ατζέντα
- Πρόσβαση στο Internet μέσω WAP ή GPRS
- Logos και ringtones
- Ραδιόφωνο FM
- MP3 playback
- Μπαταρίες μεγάλης αναμονής
- Αναγνώριση φωνής
- Προσόψεις και αισθητικές εξωτερικές παρεμβάσεις
- Web cam

Ας εξετάσουμε, όμως, αναλυτικότερα ένα προς ένα τα προαναφερθέντα χαρακτηριστικά.

SMS

Ολοι γνωρίζουμε τα SMS (Short Message Service), τα τόσο διαδεδομένα μηνύματα. 160 χαρακτήρες στη διάθεσή μας για να στείλουμε μία ευχή, να κανονίσουμε ένα ραντεβού ή να κάνουμε μία πλάκα! Η μεγάλη απήχηση των μηνυμάτων ώθησε τις εταιρείες να προχωρήσουν σε μετεξελίξεις της τεχνολογίας κι έτσι σχεδόν όλα τα σημερινά κινητά να υποστηρίζουν τουλάχιστον εικονομηνύματα. Αλλες εναλλακτικές τεχνολογίες, όπως η Flash SMS, επιτρέπουν το μήνυμα που αποστέλλουμε να εμφανιστεί κατευθείαν στην οθόνη, παρακάμπτοντας έτσι την ερώτηση προς το χρήστη αν θέλει πρώτα να διαβάσει το νέο μήνυμα. Κάτι παρόμοιο είναι και το Blink SMS, όπου το μήνυμα απλώς αναβοσβήνει στην οθόνη! Από εκεί και έπειτα ολοκαίνουριες τεχνολογίες, όπως η EMS (Enhanced Message Service), που απευθύνεται σχεδόν κατ' αποκλειστικότητα στο νεανικό κοινό, επιτρέπουν την αποστολή μηνύματος με εικόνα και μουσική μαζί, ένα εντυπωσιακό



χαρακτηριστικό που σίγουρα θα αγκαλιαστεί από τους νεαρούς λάτρεις της τηλεπικοινωνίας και της νέας τεχνολογίας και μέχρι στιγμής υποστηρίζεται από τα trendy Ericsson T65 και T68.

Βέβαια, τα κλασικά μηνύματα παραμένουν και οι εταιρείες κάνουν τα πάντα για να μπορούμε να τα λαμβάνουμε, να τα αποστέλλουμε και γενικότερα να τα διαχειριζόμαστε με μεγάλη ευκολία. Μάλιστα, οι πολύ προσιτές σειρές της Nokia διαθέτουν έτοιμα μηνύματα για διάφορες περιπτώσεις (γενέθλια, business), καθώς και δυνατότητα δημιουργίας υποκαταλόγων ώστε να ταξινομούμε τα μηνύματά μας. Γεγονός αποτελεί πια και η δυνατότητα αποστολής e-mail απευθείας από το κινητό.

Πρέπει να αναφέρουμε και κάποιες βοηθητικές λειτουργίες, όπως το ημερολόγιο που ενσωματώνουν τα νέα μοντέλα των Alcatel, Samsung και Nokia, λειτουργώντας σαν πραγματικές γραμματείς, υπενθυμίζοντάς μας ραντεβού, υποχρεώσεις και ό,τι άλλο πρέπει να θυμηθούμε. Βέβαια, ούτε λόγος για ρολόγια και ξυπνητήρια, αφού είναι πλέον standard σε κάθε μοντέλο όλων των εταιρειών.

MOBILE GAMES

Και φτάνουμε σε ένα μεγάλο κεφάλαιο, τα παιχνίδια που περιλαμβάνουν τα πιο σύγχρονα κινητά, σε μία προσπάθεια των εταιρειών να προσφέρουν στους νεαρούς πελάτες τους και δυνατότητα ψυχαγωγίας μέσω του κινητού. Ξεχωρίζουν το κλασικό Tetris των Ericsson T28/T20/T29, το Space

Invaders του Nokia 3330, το Snake II του Nokia 6210, το Kung Fu των νέων Siemens 45 και ιδιαίτερα το Blackjack που ενσωματώνει το νέο Motorola V88. High scores, επίπεδα δυσκολίας, δυνατότητα "διπλού" με κάποιον φίλο, όλα είναι εδώ! Επιπλέον, με την εισαγωγή έγχρωμων κινητών το παιχνίδι γίνεται ακόμη πιο ενδιαφέρον. Σύντομα η Nintendo, μάλιστα, θα αρχίσει να ενσωματώνει λειτουργίες κινητού τηλεφώνου στις φορητές παιχνιδομηχανές της για να μπορέσει να ανταγωνιστεί αυτές τις θαυματουργές συσκευές που θα κάνουν τα πάντα.

WAP ΚΑΙ GPRS

Πολύς λόγος γίνεται και για τα WAP και GPRS κινητά. Τα κινητά που υποστηρίζουν τέτοιες τεχνολογίες είναι ικανά να συνδεθούν στο Διαδίκτυο σε ποικίλες ταχύτητες. Εν αρχή ην το WAP, Wireless Application Protocol ή αλλιώς μία πρώτη προσέγγιση στην ασύρματη σύνδεση με το Internet. Οι ταχύτητες σε αυτό περιορίζονται αρκετά και οι ιστοσελίδες είναι λιτές, ενώ τα γραφικά σχεδόν ανύπαρκτα. Προτού, όμως, προλάβει να εξαπλωθεί το WAP, ήρθε ο διάδοχός του, η τεχνολογία GPRS, η οποία αν και επιτρέπει μεγαλύτερη ταχύτητα σύνδεσης στο Διαδίκτυο, δεν έχει ακόμη γνωρίσει την αποδοχή του αγοραστικού κοινού. Η σύνδεση στο Internet μέσω WAP είναι πανεύκολη και μπορεί να πραγματοποιηθεί με ένα τηλεφώνημα στην υπηρεσία εξυπηρέτησης πελατών του δικτύου στο οποίο είστε συνδρομητής. Σύντομα θα λάβετε ένα μήνυμα ειδικού τύπου που θα εγκαταστήσει όλες τις ρυθμίσεις στο κινητό σας. Μάλιστα, προηγμένα κινητά όπως τα Nokia 6210/6310 έχουν ευκολίες που ούτε λίγο ούτε πολύ θυμίζουν Internet Explorer! Αναφέρομαι σε λειτουργίες όπως bookmarks, όπου μπορείτε να αποθηκεύσετε ιστοσελίδες, έτσι ώστε να μη χρειάζεται να τις πληκτρολογείτε ξανά και ξανά αν τις επισκέπτεστε συχνά, ή ακόμα cache στην οποία αποθηκεύονται τα κείμενα και οι εικόνες των WAP sites για να υπάρχουν ήδη αποθηκευμένες στο τηλέφωνο και να μη χρειάζεται να χάνουμε πολύτιμο χρόνο, μέχρι να τα ξανακατεβάσουμε αν επισκεφτούμε την ίδια σελίδα. Και λέμε πολύτιμος χρόνος γιατί η παραμονή μέσω κινητού στο Internet κοστίζει.



LORD OF THE... RINGTONES

Άλλο ένα ελκυστικό χαρακτηριστικό των σύγχρονων κινητών είναι τα logos και ringtones, αφού μία διαφορετική μελωδία, ένα έξυπνο λογότυπο στην οθόνη κάνουν το κινητό να ξεχωρίζει και να αποκτά ταυτότητα. Ετσι, έχει αρχίσει ο ανταγωνισμός ανάμεσα στις εταιρείες για το εξυπνότερο logo, για τη δημοφιλέστερη μελωδία. Κατ' αρχάς, πρέπει να είμαστε βέβαιοι ότι το κινητό που διαθέτουμε μπορεί να διαχειριστεί γραφικά. Τα γραφικά τύπου dot matrix είναι κάτι που πρωτοπαρουσιάστηκε πριν από δύο με τρία χρόνια, με κύριο εκπρόσωπο την πάντα πρωτοπόρο Nokia. Ας δούμε ποια γραφικά μπορούμε να έχουμε:

- Operator logos (είναι αυτά που αντικαθιστούν το όνομα του δικτύου και εμφανίζονται όταν το τηλέφωνο είναι σε κατάσταση αναμονής)
- Picture messages (τα γνωστά σε όλους εικονομηνύματα), τα οποία γεμίζουν όλη την οθόνη και μπορούν να σταλούν μαζί με κείμενο ως ενιαίο μήνυμα.
- Screensavers και backgrounds (βρίσκονται στα πλέον τελευταία μοντέλα και δουλεύουν με τον ίδιο τρόπο όπως και τα screensavers στους υπολογιστές)

Τα γραφικά δεν είναι τίποτε παραπάνω από απλές μαύρες τελείες επάνω στην οθόνη του κινητού, που κατάλληλα τοποθετημένες προβάλλουν σχήματα και σχέδια, αν και τα τελευταία κινητά, όπως το προαναφερθέν ολοκαίνουριο Ericsson T68, μπορούν να χρησιμοποιήσουν και έγχρωμα bitmaps, εικόνες δηλαδή που δουλεύουμε και βλέπουμε και στον υπολογιστή μας.

Με τις μελωδίες τα πράγματα είναι πολύ πιο απλά. Από τα πρώτα μοντέλα της Ericsson (βλ. 768/788) είχαμε τη δυνατότητα να συνθέσουμε δικές μας μελωδίες με βάση τις νότες. Με την πάροδο του χρόνου τα πράγματα έγιναν πιο απλά και μπήκαν και άλλες εταιρείες στο παιχνίδι, με πρωταγωνίστρια όπως πάντα τη Nokia που εισήγαγε τις μελωδίες τύπου RTTLL και έδωσε μεγαλύτερο χρώμα και καλύτερο ήχο στα κινητά τηλέφωνα. Το τέλειο άγγιξε η Panasonic, η οποία με τη σειρά GD-9x έβαλε στο παιχνίδι ψηφιακούς ήχους και



Ericsson T29

Αυτονομία (αναμονή): 8 ημέρες
Κόστος: Πολύ οικονομικό
Βασικά χαρακτηριστικά: Δόνηση, ρολόι, αριθμομηχανή
Ειδικά χαρακτηριστικά: WAP, EMS, ringtones, logos



Nokia 8310

Αυτονομία (αναμονή): 7 ημέρες
Κόστος: Σχετικά υψηλό
Βασικά χαρακτηριστικά: Δόνηση, ρολόι, αριθμομηχανή, πολύ μικρό μέγεθος, infra red
Ειδικά χαρακτηριστικά: GPRS, ραδιόφωνο FM, προσόψεις



Nokia 6210

Αυτονομία (αναμονή): 11 ημέρες
Κόστος: Προσιτό
Βασικά χαρακτηριστικά: Δόνηση, ρολόι, αριθμομηχανή, 3 κλασικά παιχνίδια, μνήμη 500 ονομάτων, 200 μηνυμάτων, e-mail, φωνητική κλήση
Ειδικά χαρακτηριστικά: WAP, calendar, logos, ringtones, infrared, μετατροπέας συναλλάγματος



Ericsson T68

Κόστος: Υψηλό
Βασικά χαρακτηριστικά: Δόνηση, ρολόι, αριθμομηχανή, color screen, calendar, φωνητική κλήση
Ειδικά χαρακτηριστικά: GPRS, EMS, screensaver, δέχεται προαιρετική κάμερα, bitmap γραφικά αντί dot matrix



Ericsson T20e

Αυτονομία (αναμονή): 7 ημέρες
Κόστος: Πολύ οικονομικό
Βασικά χαρακτηριστικά: Δόνηση, ρολόι, αριθμομηχανή, 4 παιχνίδια
Ειδικά χαρακτηριστικά: WAP, ringtones, logos

Motorola V2288



Αυτονομία (αναμονή): 4 ημέρες
Κόστος: Πολύ οικονομικό
Βασικά χαρακτηριστικά: Ρολόι
Ειδικά χαρακτηριστικά: WAP, ραδιόφωνο FM

Alcatel One Touch 311



Αυτονομία (αναμονή): 4 ημέρες
Κόστος: Πολύ οικονομικό
Βασικά χαρακτηριστικά: Ρολόι, αριθμομηχανή, ατζέντα
Ειδικά χαρακτηριστικά: Μετατροπέας ευρώ, προσόψεις

Siemens A 35



Αυτονομία (αναμονή): 7 ημέρες
Κόστος: Πολύ οικονομικό
Βασικά χαρακτηριστικά: Εύχρηστο μενού, ρολόι
Ειδικά χαρακτηριστικά: Προσόψεις

Nokia 5510

Αυτονομία (αναμονή): 5 ημέρες
Κόστος: Υψηλό
Βασικά χαρακτηριστικά: WAP, multiple chat
Ειδικά χαρακτηριστικά: MP3 player, full keyboard, FM stereo ραδιόφωνο



Nokia 6310



Αυτονομία (αναμονή): 18 ημέρες
Κόστος: Σχετικά υψηλό
Βασικά χαρακτηριστικά: Δόνηση, ρολόι, αριθμομηχανή
Ειδικά χαρακτηριστικά: GPRS

samples, με αποτέλεσμα να μπορούμε να έχουμε για ήχο κλήσης τηλεφώνου τη φωνή μας ή το γάβγισμα του σκύλου μας... Τους τρόπους με τους οποίους μπορούμε να προμηθευτούμε και να εγκαταστήσουμε γραφικά και ήχους στο κινητό μας θα αναφέρουμε εκτενέστατα στο τρίτο μέρος του αφιερώματός μας.

ΤΗΛΕΦΩΝΑ 'Η ΦΟΡΗΤΕΣ ΠΟΛΥΣΥΣΚΕΥΕΣ;

Περνάμε, τώρα, σε κάτι παρεμφερές. Τέλος πια στα ραδιοφωνάκια, όσο μικροσκοπικά και αν είναι. Τα κινητά εισβάλλουν και σε αυτόν το χώρο! Παλαιότερα και πολύ φθηνά κινητά, όπως το Motorola V2288 ή το ολοκαίνουριο Nokia 8310, έχουν ενσωματωμένο ψηφιακό ραδιοφωνικό δέκτη, καταργώντας αυτόματα τα φιλότιμα αλλά ξεπερασμένα από το χρόνο φορητά ραδιόφωνα. Τέρμα πια στο κουβάλημα κινητού τηλεφώνου, φορητής παιχνιδομηχανής και walkman, για να μας κρατάνε συντροφιά στη μετακίνησή μας ή ακόμη και στο μάθημα! Το "πιστό" κινητό σας θα αποδώσει στερεοφωνικά τον αγαπημένο σας ραδιοφωνικό σταθμό στα ακουστικά σας και αν τύχει και σας καλέσει κάποιος, με το πάτημα ενός κουμπιού συνομιλείτε μαζί του. Μόλις τελειώσετε με τη συνομιλία, η ακρόαση συνεχίζεται!

Και φτάνουμε στο αποκορύφωμα των τεχνολογιών που έχουν κατακλύσει τα κινητά τηλέφωνα. Ο λόγος για την αναπαραγωγή μουσικών αρχείων MP3 μέσω του κινητού και των ακουστικών. Αυτή η δυνατότητα είναι ομολογουμένως αρκετά δυσεύρετη και περιορίζεται σε τρία μοντέλα αυτή τη στιγμή, το Samsung MP3, το Nokia 5510 (εδώ που τα λέμε κατά τύχη είναι και κινητό τηλέφωνο!) και το Siemens SL45. Η Siemens άνοιξε το χορό, καθώς εξόπλισε το μικρό "θαύμα" της με 32MB μνήμη και δυνατότητα αναπαραγωγής MP3. Με αυτά τα τηλέφωνα τα πράγματα είναι απλά: Τα συνδέετε με τον υπολογιστή σας μέσω USB και "κατεβάζετε" τα τραγούδια της αρεσκείας σας. Η ποιότητα του playback είναι άψογη, αλλά οι τιμές τους είναι λίγο τσουχτερές ακόμη. Υπομονή και θα φθηνύνουν. Ηδη το Siemens SL45 βρίσκεται στα όρια του φθηνού!

ΔΙΑΡΚΕΙΑ ΚΑΙ VOICE RECOGNITION

Ολα τα προαναφερθέντα δεν θα μπορούσαν να πραγματοποιηθούν χωρίς μπαταρίες με μεγάλη αντοχή, οι οποίες να μπορούν να αντεπεξέλθουν στις αυξημένες ανάγκες που έχουν τα σημερινά κινητά. Ηδη τα περισσότερα είναι έτσι κατασκευασμένα ώστε να είναι οικονομικά με τη χρήση της μπαταρίας, ενώ οι προηγμένες μπαταρίες λιθίου είναι πια γεγονός. Αυτές οι μπαταρίες επιτρέπουν μεγαλύτερη αντοχή και αξιοπιστία και μπορούν άφοβα να φορτίζονται χωρίς να έχουν αποφορτιστεί πλήρως.

Ας συνεχίσουμε με μία απλή ερώτηση: Πόσες φορές θέλατε να πραγματοποιήσετε μία κλήση και είχατε τα χέρια σας απασχολημένα ή οδηγούσατε και δεν μπορούσατε να ψάξετε στον κατάλογο; Αυτή την ανάγκη καλύπτουν τα σύγχρονα τηλέφωνα, καθώς εδώ και δύο χρόνια η Ericsson, με το πρωτοποριακό T18s, έδωσε τη δυνατότητα για αναγνώριση φωνής και φωνητική κλήση. Κατ' αρχάς, η φωνή σας καταγράφεται έτσι ώστε κάποια λέξη να συνδεθεί με μία καταχώριση στον τηλεφωνικό κατάλογο. Επειτα όταν θέλετε να καλέσετε τον αριθμό, δεν έχετε παρά να επαναλάβετε στο ακουστικό του τηλεφώνου τη λέξη που νωρίτερα αποθηκεύσατε. Το τηλέφωνο με αρκετά μεγάλη ακρίβεια, αν δεν υπάρχουν άλλοι θόρυβοι στο περιβάλλον, θα καλέσει αυτόματα και χωρίς άλλη παρέμβαση το νούμερο που επιλέξατε. Η τεχνολογία voice recognition έκανε την εμφάνισή της και στα κινητά. Είναι άλλη μία εφαρμογή που υπάρχει σε πολλά μοντέλα και δεν θα σας κοστίσει παραπάνω.

Η ΜΑΓΕΙΑ ΤΗΣ ΜΕΤΑΜΟΡΦΩΣΗΣ

Αλλο ένα άλλο τρικ των εταιρειών που κατέληξε σε μόδα είναι αυτό των προσόψεων και των διαφορετικών χρωματισμών των κινητών. Οι πιο πολλές εταιρείες δεν προσφέρουν αλλαγή προσόψεων παρά μόνο χρωματισμούς. Η εταιρεία που επένδυσε με επιτυχία στις προσόψεις δεν είναι άλλη από τη Nokia, η οποία ξεκίνησε αυτή τη μόδα με τα υπέρ επιτυχημένα 3210 και 5110, τη συνέχισε με το μικρό αλλά ικανότατο και κραταιό 8210 και την κληροδότησε στα μεταγενέστερά τους 3330 και 8310. Ουσιαστικά ξεγυμνώνουμε το κινητό και του





αλλάζουμε το περίβλημα, επιλέγοντας μέσα από μία τεράστια γκάμα προσόψεων. Μία ανάλογη προσπάθεια έκανε και η Ericsson με τη σειρά 26xx αλλά μάλλον απέτυχε. Τελικά, η Nokia έχει καθιερωθεί ως η "μαμά" των trendy κινητών και φροντίζει πάντα να προσφέρει κάτι καινούριο και πρωτότυπο με κάθε νέο μοντέλο της.

Η Ericsson, όμως, μετά την εξαγορά της από τη Sony Mobiles εξαπολύει αντεπίθεση με δύο εξαιρετικά μοντέλα, τα T65 και T68, δείχνοντας πώς θα είναι το κινητό του αύριο. Θέλετε και απόδειξη; Η δυνατότητα των προαναφερθέντων κινητών να συνδεθούν με μία μικροσκοπική κάμερα και έτσι να στείλετε με μήνυμα φωτογραφίες που μόλις τραβήξατε από την κάμερά σας! Το μόνο που χαλάει την άριστη εντύπωση είναι ότι το εικονομήνυμα από την κάμερα κάνει περίπου ένα λεπτό να αποσταλεί, και ο παραλήπτης πρέπει να έχει τηλέφωνο T65 ή T68 για να το παραλάβει και να το δει επιτυχώς. Αν και αυτή η τεχνολογία είναι ακόμη στα σπάργανα, είναι ήδη διαθέσιμη για τους λάτρεις της!

Καταλήγουμε το ταξίδι μας στις τεχνολογίες και στα αξεσουάρ με μία αναφορά σε δευτερεύοντα προϊόντα που συμπληρώνουν τις λειτουργίες του κινητού. Τέτοια προϊόντα δεν είναι άλλα από φορτιστές παντός τύπου, από ταχυφορτιστές σε φορτιστές αυτοκινήτου, καλώδια σύνδεσης με υπολογιστή, hands-free, για να μιλάμε χωρίς να κρατάμε το κινητό στα χέρια μας, chatboards, που δεν είναι τίποτε άλλο παρά μικρά πληκτρολόγια τα οποία προσαρμόζουμε στο κινητό και έχουμε όλο το αλφάβητο στα χέρια μας, και άλλα παρεμφερή είδη. Ακόμη, αν έχουμε ένα κινητό που δεν ενσωματώνει ραδιόφωνο ή MP3 player, σε μερικά μοντέλα μάς δίνεται η δυνατότητα να προσθέσουμε σε μορφή add-on αυτές τις λειτουργίες.

Τρομοκρατηθήκατε; Δεν θα έπρεπε! Δεν είναι καθόλου δύσκολο να χειριστείτε αυτές τις τεχνολογίες και να τις χρησιμοποιήσετε για να κάνετε τη ζωή σας πιο εύκολη. Μάλιστα, δεν χρειάζεται να καταφύγετε σε ακριβές λύσεις για να τις έχετε στη διάθεσή σας. Με μοναδική εξαίρεση τις τεχνολογίες GPRS και MP3, οι οποίες ομολογουμένως προηγούνται της εποχής τους, όλες οι άλλες υπάρχουν και σε κινητά τηλέφωνα που διατίθενται δωρεάν, χωρίς τη χρήση πιστωτικής κάρτας, ή σε προσιτές τιμές ως καρτοκινητά.

Για του λόγου το αληθές, στα ένθετα με τα προτεινόμενα μοντέλα ξεχωρίζουμε δύο με τρία μοντέλα από κάθε εταιρεία κατασκευής τηλεφώνων, που απευθύνονται κυρίως στο νεανικό κοινό, και αναφέρουμε τα κυριότερα χαρακτηριστικά τους σε μία προσπάθεια να δώσουμε κάποια στοιχεία που θα σας διευκολύνουν να επιλέξετε το ιδανικό κινητό για τις ανάγκες σας.

WWW.BANANA.GR

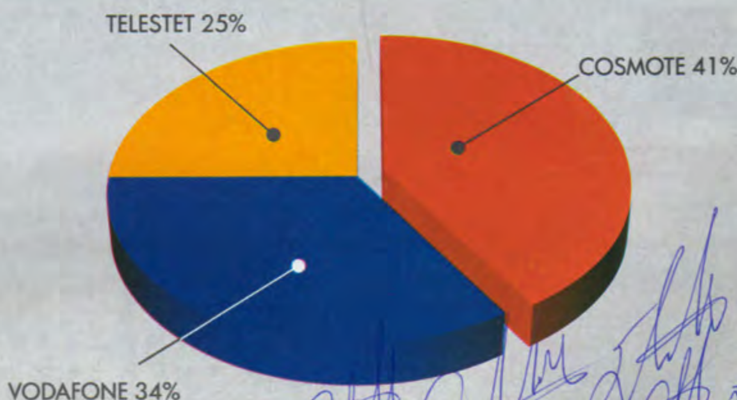
Η BANANA είναι η μόνη υπηρεσία στην Ελλάδα που δίνει τη δυνατότητα και στους κατόχους των κινητών τηλεφώνων Ericsson (T20e,T29,T39), Motorola (V50, V60), Siemens (S45, C45, ME45), Alcatel (311, 511) και Samsung (SGH-R200/210) να λάβουν ήχους κλήσης με SMS έτοιμους να παίξουν, χωρίς να χρειάζεται να πληκτρολογήσουν οι ίδιοι τις νότες στο κινητό τους! Μπορείτε να δείτε τα λογότυπα ή να ακούσετε τους ήχους κλήσης που προσφέρονται από την υπηρεσία της Mediatel στο site www.banana.gr. Διαλέξτε αυτόν που σας αρέσει τηλεφωνώντας την Banana και καλή διασκέδαση....



Αν έχετε κινητό που δεν ενσωματώνει λειτουργίες ραδιοφώνου ή MP3 player, σε μερικά μοντέλα αυτές είναι δυνατόν να προστεθούν με τη μορφή add-on. Η διαδικασία είναι αρκετά εύκολη και τα αξεσουάρ δεν είναι ακριβά.

ΟΙ ΑΝΑΓΝΩΣΤΕΣ ΜΑΣ ΚΑΙ ΤΑ ΚΙΝΗΤΑ ΤΟΥΣ

Η BARI σάς ξεσκέπασε, αγαπητά μου παιδιά! Σύμφωνα με σχετική έρευνα, ένα τεράστιο ποσοστό από εσάς (συγκεκριμένα το 72%) διαθέτει συσκευή κινητής τηλεφωνίας. Οσον αφορά στις προτιμήσεις στα πακέτα των εταιρειών, μπορείτε να ρίξετε μια ματιά στην πίτα για να δείτε ποιά έχει τη μερίδα του... λεόντος!



Η COSMOTE "καταπίνει" το μεγαλύτερο κομμάτι (δεν γνωρίζουμε αν της έχει πέσει το φλουρί, φυσικά), ενώ ακολουθεί η VODAFONE με τελευταία την TELESTET...

Κινητή Τηλεφωνία για νέους

ΚΙΝΗΤΑ ΝΕΑΣ ΓΕΝΙΑΣ

Κινητό με Windows Media Player αντί για ringtones και Quake αντί για φιδάκι; Μην ξαφνιαστείτε όταν σε λίγο καιρό τη θέση του κινητού σας πάρει ένα εξελιγμένο PDA (Personal Digital Assistant) με μοναδικές multimedia δυνατότητες...

Το κινητό τηλέφωνο αποτελεί αναπόσπαστο κομμάτι της καθημερινότητάς μας. Όσο οι τεχνολογίες αναπτύσσονται, ενσωματώνοντας όλο και περισσότερες δυνατότητες σε μικρότερο όγκο, τόσο τα κινητά θα φλερτάρουν με τους υπολογιστές. Η ανάγκη να μεταφέρετε μαζί σας έναν αξιοσέβαστο όγκο δεδομένων σε συνδυασμό με τις ψυχαγωγικές προεκτάσεις που μπορείτε να προσδώσετε σε ένα PDA (Personal Digital Assistant), οδήγησαν τις μεγαλύτερες εταιρείες κατασκευής κινητών τηλεφώνων στην εξέλιξη μοντέλων που φλερτάρουν με τον κόσμο των υπολογιστών χειρός. Μπορεί ακόμα οι τιμές τους να είναι απαγορευτικές, μια και κυμαίνονται, συνήθως, γύρω στις 300.000 δρχ., είναι δεδομένο, όμως, πως οι ραγδαίοι ρυθμοί εξέλιξης θα τα καταστήσουν σύντομα προσιτά στον καθένα. Περιμένοντας την επανάσταση που θα προκαλέσει η εξάπλωση των υπηρεσιών κινητής τηλεφωνίας τρίτης γενιάς (3G), το προφίλ των συσκευών αναδιαμορφώνεται, υπακούοντας στις hi-tech προσταγές της εποχής. Πάρτε μια πρόγευση, λοιπόν, με τη βοήθεια των μοντέλων που ακολουθούν για το τι μας επιφυλάσσει το ψηφιακό μέλλον...



SIEMENS SX45

Εντυπωσιάζει από την πρώτη ματιά. Λίγοι τολμούν να έρθουν σε επαφή μαζί του, καθώς η τεχνολογική "εξάρτηση" που μπορεί να τους προκαλέσει, θα αποδειχτεί αρκετά δαπανηρή. Ο εθισμός στα gadgets υψηλής τεχνολογίας είναι ακριβή συνήθεια και το Siemens SX45 είναι μία από τις πιο επικίνδυνες "σειρήνες". Ένας πανίσχυρος υπολογιστής χειρός με λειτουργικό Pocket PC της Microsoft, ο οποίος δεν έχει να ζηλέψει τίποτα από ένα οποιοδήποτε PDA, ενώ παράλληλα ενσωματώνει και ένα κινητό τηλέφωνο.



SIEMENS UMTS (SX45)

Το πειραματικό "αδερφάκι" του SX45 σε ρυθμούς και αισθητική 3G. Η τεχνολογία UMTS (Universal Mobile Telephony System) ενδέχεται να χρειαστεί 2-3 χρόνια ακόμα μέχρι να μπει στη ζωή του μέσου πολίτη, αλλά πρόκειται να φέρει στα χέρια μας συσκευές όπως το πειραματικό αυτό μοντέλο. Μία φωτογραφία του αρκεί για να μας πείσει πως συσκευές που βλέπαμε σε ταινίες επιστημονικής φαντασίας δεν θα αργήσουν να γίνουν καθημερινό αξεσουάρ μας.

NOKIA 9210

Όχι δεν είναι laptop (ή μήπως είναι;). Το Nokia 9210 υπόσχεται να μεταφέρει το γραφείο σας μαζί σας, οπουδήποτε και αν πηγαίνετε. Ένα κινητό τηλέφωνο που στο εσωτερικό του κρύβει έναν υπολογιστή χειρός με ξεχωριστές multimedia δυνατότητες. Ο 32-bit ARM9-based RISC επεξεργαστής του είναι εφοδιασμένος με το λειτουργικό EPOC, προκειμένου να μπορεί να εξυπηρετήσει τις επαγγελματικές και ψυχαγωγικές απαιτήσεις σας.

NOKIA 7650

Κινητό, PDA ή ψηφιακή φωτογραφική μηχανή; Στην εποχή της ενοποίησης των τεχνολογιών η κατηγοριοποίηση είναι μία δραστηριότητα που μάλλον παύει να ευδοκιμεί. Περίτρανη απόδειξη το Nokia 7650, μία συσκευή που λίγοι τολμούν να ονομάσουν απλώς "κινητό τηλέφωνο". Άλλωστε, με έγχρωμη οθόνη αφής ποιότητας 640x480 pixels ξεπερνά σε multimedia δυνατότητες αρκετούς υπολογιστές του παρελθόντος.

NOKIA 5510

Μην το συγχέετε με gamepad ή πληκτρολόγιο τσέπης! Το Nokia 5510 μπορεί να μην ενσωματώνει τόσες δυνατότητες πολυμέσων όσο τα προηγούμενα μοντέλα, εξακολουθεί να εντυπωσιάζει, όμως, με την ιδιορρυθμία του και την πρωτότυπη αισθητική του. Ιδανικό για τους φανατικούς των γραπτών μηνυμάτων αλλά και τους φιλόμουσους, μια και ενσωματώνει MP3 player και ραδιόφωνο.



SAGEM WA 3050

Το λειτουργικό Pocket PC όταν εκμεταλλεύεται έναν επεξεργαστή 206MHz Strong ARM και 16MB μνήμη, μπορεί να κάνει θαύματα. Το Sagem WA 3050 μόνο συμβατικό κινητό δεν θυμίζει. Με design παρόμοιο με το SX45 υπόσχεται να αλλάξει την καθημερινότητα όσων εμπιστευτούν τις ψηφιακές αρετές του.

Με την πάροδο των χρόνων όλο και περισσότερες τεχνολογικές εφαρμογές "συγκεντρώνονται" στην παλάμη μας. Από την εποχή που το κινητό έμοιαζε περιττή πολυτέλεια και εργαλείο εντυπωσιασμού στις συνοικιακές καφετέριες, περάσαμε στην εποχή όπου το τηλέφωνο τείνει να ενσωματώσει ένα κινητό γραφείο και να αποτελέσει αναντικατάστατο εργαλείο δουλειάς και ψυχαγωγίας. Ασύρματες τεχνολογίες, όπως οι υπέρυθρες και η Bluetooth, γεννούν μία σειρά πρωτότυπων περιφερειακών, ενώ η ραγδαία κλιμάκωση στην πρόοδο των PDAs τείνει να τα παντρέψει με τα κινητά τηλέφωνα. Σιγά σιγά, συσκευές όπως οι προαναφερθείσες δείχνουν περισσότερο προσιτές αντί να θυμίζουν αποσπάσματα από νέα επεισόδια του Star Trek. Ανυπομονώντας, λοιπόν, για την έλευση των νέων εξελίξεων στη ζωή μας, μπορούμε να ξεκινήσουμε από τώρα τη συγκέντρωση χρημάτων για την απόκτηση των τεχνολογικών αυτών θαυμάτων...

Κινητή Τηλεφωνία για νέους

ΠΟΥ ΘΑ ΤΑ ΒΡΩ;

Αναφερόμαστε φυσικά στα ringtones αλλά και στα operator logos, picture messages και γενικότερα στα γραφικά που κοσμούν τις οθόνες των μοντέρνων κινητών και δίνουν ξεχωριστή προσωπικότητα και χαρακτήρα στο κινητό καθώς και στον κάτοχό του. Υπάρχουν διάφοροι τρόποι να προμηθευτούμε και να εγκαταστήσουμε τις μελωδίες και τα γραφικά. Ας τους δούμε, λοιπόν:

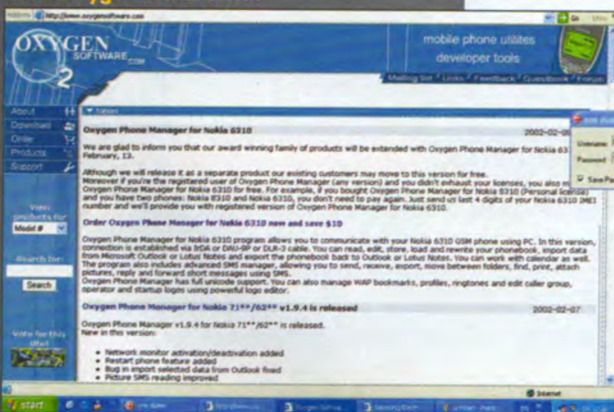
- Μέσω SMS
- Μέσω υπέρυθρης επικοινωνίας ή με άλλο κινητό ή με τον υπολογιστή
- Μέσω ειδικού καλωδίου
- Μέσω Internet
- Μέσω τηλεφωνικών γραμμών τύπου 090

www. supertones.gr



Μια πολύ καλή ελληνική σελίδα για ringtones και γραφικά.

www. oxygensoftware.com



Η ιστοσελίδα του καλύτερου διαχειριστή logos/ringtones.

Αναλυτικότερα, πόσες φορές δεν έχουμε ζητήσει τον ήχο που έχει ο κολλητός μας στο τηλέφωνο και μας τον στέλνει με την αποστολή ενός απλού γραπτού μηνύματος; Αυτή η λειτουργία ήταν κάποτε αποκλειστικό προνόμιο μερικών μόνο μοντέλων, αλλά πρόσφατα μπήκαν στο παιχνίδι σχεδόν όλες οι εταιρείες κατασκευής τηλεφώνων, με αποτέλεσμα να χρησιμοποιείται το RTTL standard και να μπορούν όλοι να ανταλλάσσουν με ένα απλό μήνυμα μελωδίες και εικονομηνύματα. Η διαδικασία είναι πολύ απλή, αρκεί να την υποστηρίζει το τηλέφωνο. Απλώς επιλέγουμε τη μελωδία ή την εικόνα καθώς και τον παραλήπτη και τα αποστέλλουμε. Η χρέωση είναι ακριβώς αυτή που έχει και ένα απλό γραπτό μήνυμα.

ΥΠΕΡΥΘΡΕΣ ΚΑΙ ΚΑΛΩΔΙΑ

Προχωρούμε στην υπέρυθρη επικοινωνία, η οποία είναι μία καινούρια μόδα που μάλλον ήρθε για να μείνει. Μπορούμε να συνδέσουμε χωρίς καμία απολύτως χρέωση δύο κινητά τηλέφωνα που υποστηρίζουν υπέρυθρη επικοινωνία και διαθέτουν το λεγόμενο "μάτι", κάτι όπως η άκρη των γνωστών σε όλους μας τηλεκοντρόλ. Αν δεν υπάρχει δεύτερο τηλέφωνο, ένας φορητός υπολογιστής ή ένας σταθερός (με συσκευή επικοινωνίας υπερύθρων) μπορεί να χρησιμοποιηθεί για να αποστείλει στο τηλέφωνό μας εικόνες και ήχους. Μάλιστα, αν τις αποστέλλουμε μέσω υπολογιστή μπορούμε να τις έχουμε επεξεργαστεί ή να έχουμε δημιουργήσει δικές μας εικόνες! Ενδεικτικά να αναφέρουμε την εταιρεία ACTISYS (www.actisys.com), η οποία ειδικεύεται στην κατασκευή υπέρυθρων συσκευών για υπολογιστές. Μία τέτοια συσκευή χρησιμοποιήσαμε και γι' αυτό το άρθρο, που στην αγορά κοστίζει περίπου €38,15/13.000 δρχ. Συνδέεται είτε στη σειριακή θύρα είτε στην USB και οι ταχύτητες μεταφοράς είναι μεγάλες. Βέβαια, χρειάζεται και το απαραίτητο πρόγραμμα στον υπολογιστή για να γίνουν όλα αυτά πραγματικότητα. Κινητά τηλέφωνα, όπως το NOKIA 6210, περιέχουν πρόγραμμα σε CD με τέτοιες λειτουργίες. Αν θέλετε κάτι παραπάνω, τότε δεν έχετε παρά να επισκεφθείτε τις σελίδες:

- Logomanager (www.logomanager.co.uk)
- Oxygen (www.oxygensoftware.com)

και να προμηθευθείτε τα αντίστοιχα προγράμματα, τα οποία σας επιτρέπουν να χειρίζεστε το τηλέφωνό σας από τον υπολογιστή και να αποθηκεύετε μηνύματα, τηλέφωνα και μελωδίες στο σκληρό δίσκο, να τα επεξεργάζεστε και να τα επιστρέφετε στο τηλέφωνο. Σχεδόν όλα τα τηλέφωνα υποστηρίζουν σύνδεση μέσω σειριακού καλωδίου (μπορείτε να πληροφορηθείτε στο "Do It Yourself" αυτού του τεύχους την πλήρη διαδικασία μεταφοράς).

Να υπενθυμίσουμε ότι δεν υποστηρίζουν όλα τα τηλέφωνα υπέρυθρη επικοινωνία ή αποστολή μελωδιών μέσω SMS. Κινητά τηλέφωνα με αυτές τις δυνατότητες αναφέρονται αναλυτικά παραπάνω.

ΣΥΝΔΕΣΗ ΜΕ ΤΟ INTERNET

Στη συνέχεια συναντάμε το γνωστό μας Internet. Οποιοσδήποτε με πρόσβαση σε αυτό μπορεί να επισκεφτεί σελίδες και να επιλέξει γραφικά ή μελωδίες από μία τεράστια ποικιλία που ανανεώνεται ασταμάτητα. Οι υπηρεσίες αυτών των σελίδων προσφέρονται είτε δωρεάν είτε με κάποια μικρή χρέωση, που γίνεται μέσω πιστωτικής κάρτας και δεν υπερβαίνει το ποσό των €0.20/70 δρχ. Σε όλες αυτές τις σελίδες πρέπει πρώτα να γίνουμε μέλη και στις μεν δωρεάν περιοριζόμαστε σε 1-2 επιλογές την ημέρα, ενώ στις άλλες δεν υπάρχει περιορισμός, αφού είναι με χρέωση! Ενδεικτικά αναφέρουμε μερικές σελίδες που μπορούν να μας προμηθεύσουν με μελωδίες και γραφικά:

- Supertones (www.supertones.gr), ελληνική σελίδα με χρέωση
- Logolove (www.logolove.gr), ελληνική σελίδα, δωρεάν 1 μήνυμα/ήχος την ημέρα
- Boltblue (www.boltblue.com), ξένη σελίδα, δωρεάν μόνο logos
- My mobile (www.ohmymob.com), ξένη σελίδα με χρέωση αλλά με τεράστια γκάμα επιλογών.

ΣΥΝΔΕΣΗ ΜΕΣΩ ΚΛΗΣΗΣ

Τελευταία αφήσαμε την επικοινωνία μέσω τηλεφωνικών γραμμών 090 που είναι και η ευκολότερη, ταχύτερη και δημοφιλέστερη. Το μόνο που έχετε να κάνετε είναι να καλέσετε μία τέτοια γραμμή και να επιλέξετε από εκατοντάδες μελωδίες και γραφικά. Πώς θα το κάνετε αυτό; Απλούστατα, πρώτα επιλέγετε μελωδία ή γραφικό από τις διαφημίσεις στην τηλεόραση, τις καταχωρίσεις σε περιοδικά και εφημερίδες ή ιστοσελίδες, καλείτε τη γραμμή και πληκτρολογείτε τον αριθμό του κινητού σας και τον κωδικό που συνοδεύει τη μελωδία/γραφικό που επιθυμείτε. Εύκολο ε; Μερικά τέτοια τηλέφωνα:

- Supertones: 090 11 312312
- Mobile fun: 090 11 244366
- Banana: 090 11 234372

Η χρέωση είναι €0,25/15 δευτερόλεπτα.

Μη διστάσετε, λοιπόν, να επιλέξετε το κινητό που σας ταιριάζει και να το στολίσετε με τις μελωδίες και τις εικόνες που σας αρέσουν. PC

ΟΙ ΚΑΤΗΓΟΡΙΕΣ ΤΩΝ ΠΑΙΧΝΙΔΙΩΝ Λόγω του ότι ολοένα αυξάνονται τα παιχνίδια που δεν ανήκουν σε μία και μόνο κατηγορία, κρίναμε σκόπιμο να προσαρμόσουμε αντίστοιχα τον τρόπο παρουσίασής τους. Ετσι πάνω από κάθε τίτλο αναγράφονται οι κατηγορίες παιχνιδιών (Action, Adventure, RPG, Simulation και Strategy). Από αυτές θα τονίζονται εκείνες (αν είναι περισσότερες της μίας) στις οποίες ανήκει το παιχνίδι.



Ενα adventure βασισμένο στις κλασικές ταινίες του μεγάλου σκηνοθέτη, που όμως υποφέρει από τεχνικά προβλήματα, τα οποία φαίνεται ότι θα του στερήσουν τη θέση που θα του άρμοζε...



Ο ιπτάμενος συντάκτης επιστρέφει με ένα ακόμα ιπτάμενο παιχνίδι. Θα καταφέρει το Fly 2 να ξεπεράσει το πολύ καλό Flight Simulator 2002 της κραταιάς Microsoft;



Ναι! Πρόκειται για ένα αξιόλογο παιχνίδι ελληνικής παραγωγής! Θέμα του, η ελληνική επανάσταση και αυτοσκοπός του η επιτυχία της. Νομίζετε ότι είστε αρκετά ικανοί να οδηγήσετε τους ήρωες του '21 στην επικράτηση;



Ενα παιχνίδι στρατηγικής, τοποθετημένο στο αχανές Διάστημα. Στα χνάρια που βάδισαν το Alpha Centauri και το Homeworld, το Conquest φιλοδοξεί να περπατήσει λίγο παραπέρα...



Ο Νίκος Κόντης δεν αρέσκεται μόνο στα παιχνίδια δράσης! Στο προηγούμενο τεύχος είχε περιποιηθεί το Gothic. Σειρά έχει ένα δυναμικό παιχνίδι ρόλων, με έντονες μάχες και αρκετή μαγεία, όπως υποδηλώνει και το όνομά του!



Θέλετε ένα παιχνίδι στρατηγικής που ξεφεύγει κάπως από τα συνηθισμένα; Εχετε το Stronghold, που θα σας τοποθετήσει σε μεσαιωνικές συρράξεις μεταξύ λόρδων. Στη διάθεσή σας αρχαίες πολεμικές μηχανές, σιδερόφρακτοι ιππότες και πέτρινα επιβλητικά φρούρια.



Δεν τα καταφέρνετε καλά με τις γυναίκες; Γιατί δεν κάνετε μια καλή προπόνηση στο ευγενές σπορ του καμακιού, με το Hot Date expansion του Sims; Ακόμα και αν δεν σας διδάξει τίποτα, είναι σίγουρο πως θα σας διασκεδάσει!



Ο Sam μπορεί να είναι σοβαρός, ο Νίκος Κόντης, όμως, καθόλου! Θα το καταλάβετε, διαβάζοντας το 4σέλιδο αναλυτικό review του πιο "χύμα" παιχνιδιού δράσης μετά το Duke Nukem!



Αν στην παρουσίαση ενός παιχνιδιού υπάρχει αυτό το σήμα, τότε μην το χάσετε με τίποτα! Οι συντάκτες του "PC Master" ενθουσιάστηκαν μαζί του.

MEDAL OF HONOR ALLIED ASSAULT

"Φυσικά και θέλω να κάνω review το Medal of Honor!" Εκλεισα το τηλέφωνο στον αρχισυντάκτη και σε χρόνο ρεκόρ έφτασα στο γραφείο για να αρπάξω το παιχνίδι. Κάπως έτσι άρχισε η περιπέτειά μου στον Β' Παγκόσμιο Πόλεμο, την οποία και θα σας διηγηθώ ευθύς αμέσως...

του Βασίλη "Pioneer" Τουλιά
btoulias@softlab.ece.ntua.gr



ΕΤΑΙΡΕΙΑ
2015/EA

ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΗΣ
450MHz Pentium III ή 500MHz Athlon (700MHz ή γρηγορότερος προτείνεται), 128MB RAM, 1,2GB ελεύθερο χώρο (+250MB swap file + 0,5MB για κάθε save), 3D accelerator με 16MB RAM (με 32MB προτ.), κάρτα ήχου, DirectX 8, Windows 95/98/2000/ME/XP (τα NT δεν υποστηρίζονται!).

Τελικά, το Renegade μού άρεσε, το Medal Of Honor (στο εξής MOH), όμως, μ' ενθουσίασε. Ολα άρχισαν από την πεταχτή ματιά που έριξα στην beta του παιχνιδιού και συνεχίστηκε όταν μια ωραία πρωία (και ενώ όλως περιέργως, δεν ήμουν πάνω από το κεφάλι του αρχισυντάκτη να του κάνω ανόητες ερωτήσεις...) έλαβα ένα τηλεφώνημα από την αυτού υψηλότητα (τον αρχισυντάκτη, ντε!): "Τι θα 'λεγες για ένα ταξιδάκι στο Λονδίνο;", μου είπε. "Η ΕΑ παρουσιάζει επίσημα το Medal of Honor και θα στείλει η CD-MEDIA κάποιον από την Ελλάδα". "Medal of Honor; Και το ρωτάς;! ... Χμ!, τι θα μου ζητήσεις, όμως, ως αντάλλαγμα για τη χάρη αυτή; Μήπως να κάνω baby sitting στον Κλάδη κάνα βράδυ που θα ξεπορτίσεις για Magic: The Gathering;". "Οχι, μην ανησυχείς, τα θέματα αυτά τα έχω ήδη αναθέσει στον Πατρίκο, που είναι συνηθισμένος από baby sitting!"

Εχοντας τα νώτα μου εξασφαλισμένα, αποφάσισα να δεχτώ την "πρόσκληση εξ ουρανού" και να σκοτώσω την ανία μου με τον καλύτερο δυνατό τρόπο! Πήγα, είδα και απήλθα, μάλιστα, με τις καλύτερες εντυπώσεις. Ενα μικρό αφιέρωμα με συνέντευξη από τον executive producer μπορείτε να βρείτε ως ένθετο.

Ηρθε, όμως, η ώρα να προχωρήσουμε και στο παρασύνθημα, τι λέτε; Καλές οι ειδικές παρουσιάσεις και οι αποκλειστικές συνεντεύξεις, αλλά η ουσία είναι το κατά πόσο, τελικά, το παιχνίδι αξίζει. Και αυτό ακριβώς θα εξετάσουμε στη συνέχεια...

ΒΑΡΥ ΚΛΙΜΑ

Η περίοδος που φτάνει στην αγορά το MOH δεν είναι η καλύτερη δυνατή. Ή, μάλλον, αν θέλουμε να ακριβολογούμε, είναι η χειρότερη δυνατή! Δεν είναι παρά μόνο λίγες βδομάδες που κυκλοφόρησε στα ράφια των καταστημάτων το Return to Castle Wolfenstein, ένα παιχνίδι από την Id (προτέρημα Νο 1), που αποτελεί συνέχεια του παλιού και θρυλικού Wolfenstein (προτέρημα Νο 2) και έχει και καλοδουλεμένο multiplayer κώδικα, αφού τον ανέπτυξε μία εντελώς διαφορετική εταιρεία (προτέρημα Νο 3). Πρόκειται για έναν αντίπαλο με ολοφάνερα προτερήματα (διευκρινίζω: Προτερήματα, όχι πλεονεκτήματα έναντι του MOH), ο οποίος είχε βγει στην αγορά μερικές βδομάδες πριν και είχε σημειώσει ιδιαίτερα ικανοποιητικές πωλήσεις. Ενας υπεύθυνος marketing σίγουρα θα... έβγαζε καντήλες σκεπτόμενος τις πιθανότητες αποτυχίας, σε περίπτωση που η εταιρεία του αποφάσιζε να κυκλοφορήσει ένα παιχνίδι ανάλογου θέματος στη δεδομένη περίοδο.

Πρέπει, επομένως, να είναι πολύ καλό το προϊόν, για να αποφασίσεις, τελικά, να το κυκλοφορήσεις, αλλά και να έχεις μεγάλη πίστη σε αυτό. Ειδικά το τελευταίο ήταν καταφανές στην εκδήλωση στο Λονδίνο. Ο παραγωγός του παιχνιδιού έσφυζε από πάθος κι ενεργητικότητα όταν μας



Χμ! προαισθάνομαι ότι κάποιον θα διακόψουμε από το ευγενές αυτό έργο που επιτελεί! Δεν είναι πολύ σπαστικό όταν σε διακόπτουν πάνω στο καλύτερο...;



Δεν έχει σχόλια εδώ. Απλώς μου άρεσε πολύ η φωτογραφία. Πως φαίνεται η καλλιτεχνική φλέβα μου, ε; (Κλάδης: Η ποια;!)

μίλαγε για το δημιούργημά του. Απομένει, βεβαίως, τώρα ο κόσμος να τον επιβεβαιώσει ή να τον διαψεύσει γι' αυτή την πίστη του, με την αποδοχή ή απόρριψη του τίτλου.

Παρεμπιπτόντως να σημειώσω ότι στόχευαν να το κυκλοφορήσουν πριν από τα Χριστούγεννα, αλλά μάλλον ήταν υπερβολικά αισιόδοξοι!

Β' ΠΑΓΚΟΣΜΙΟΣ ΕΙΣ ΤΟ ΤΕΤΡΑΓΩΝΟ

Ας αναφερθούμε, όμως, στο θέμα με το οποίο καταπιάνεται το Medal Of Honor (να δείτε και μόνοι σας αν υπάρχουν ομοιότητες στη θεματολογία με το Wolfenstein). Μέσα στο παιχνίδι θα σας δοθεί η ευκαιρία να αναλάβετε το ρόλο του Mike Powell, μέλους μίας επίλεκτης ομάδας από rangers, ο οποίος καλείται από την OSS (Office of Secret Service) (μήπως θυμίζει λιγουλάκι το O.S.A. - Office of Secret Actions - του Wolfenstein;! Αλλά να μου πεις, δεν μπορούσαν να αλλάξουν και το όνομα της μυστικής υπηρεσίας...) για κάποιες ιδιαίτερες αποστολές.

Βρισκόμαστε στο 1942, έχουμε μπει για τα καλά στον πόλεμο, δηλαδή, και οι Αμερικανοί μετά το Pearl Harbor και μέχρι την απόβαση της Νορμανδίας αρχίζουν να συμμετέχουν όλο και πιο ενεργά στον πόλεμο. Οι αποστολές που θα αναλάβετε θα είναι σε διάφορες περιοχές, από τη Νότια Αφρική έως τη Σικελία και την Ιταλία, χωρίς όμως να χάσετε την ευκαιρία να δείτε και λίγα χιόνια!

Σύνδεση ανάμεσα στις ξεχωριστές campaigns δεν υπάρχει, αλλά, ούτως ή άλλως, κάτι τέτοιο θα ήταν ανέφικτο, αφού μεσολαβούν μήνες από τη μία στην άλλη και τα γεγονότα του πολέμου τρέχουν. Πάντα, όμως, τα objectives θα είναι εξεζητημένα και εσείς θα καλείστε να πετύχετε τα ακατόρθωτα. Το καλό, όμως, είναι ότι δεν θα είστε μόνος! Ή, τουλάχιστον, όχι πάντα...

ΜΑΖΙ ΣΤΗ ΖΩΗ, ΜΑΖΙ ΚΑΙ ΣΤΟ ΘΑΝΑΤΟ!

Είναι παρήγορο να έχεις κάποιον δίπλα σου να σου κρατάει συντροφιά σε τέτοιες στιγμές που η αγωνία κορυφώνεται, η αδρεναλίνη χτυπάει κόκκινο και η γη χάνεται κάτω από τα πόδια σου! Να ξέρεις ότι, αν σου την πέσουν οι εχθροί και τα βρεις σκούρα πάνω στη μάχη, κάποιον θα έχεις κοντά σου να τον βάλεις μπροστά και να φάει όλες τις σφαίρες... Εμ, πώς, κορόιδα είμαστε; ;)

Σε πολλές μάχες, λοιπόν, οι προγραμματιστές φρόντισαν να μας "εξοπλίσουν ψυχικά" με ψηφιακούς συντρόφους. Βέβαια, για να λέμε την αλήθεια, η βοήθεια των συντρόφων σας δεν είναι μόνο ψυχική. Πολλές φορές θα σκοτώσουν αυτόν που ετοιμαζόταν να σας ρίξει, θα ορμήσουν μπροστά στη μάχη ενώ εσείς διστάζετε, θα σας δείξουν το δρόμο ενώ έχετε χαθεί, ακόμη και θα πεθάνουν για χάρη σας!

Το αίσθημα του να έχεις κάποιον δίπλα σου, ο οποίος πολεμάει μαζί σου και δεν είναι διακοσμητικό στοιχείο του παιχνιδιού, όπως ήταν σε κάθε προηγούμενο τίτλο που δοκίμασε να εισαγάγει φιλική τεχνητή νοημοσύνη, ήταν πρωτόγνωρο για μένα και ομολογουμένως απολαυστικό. (Ναι, και το Daikatana δοκίμασε να σας δώσει συμπολεμιστές, αλλά στην προκειμένη περίπτωση ευχόμαστε να μπορούσαν να εξαφανιστούν!)

Ο ρεαλισμός αυξάνεται κατακόρυφα. Πλέον αισθάνεσαι ότι είσαι μέρος της μάζας, αναλώσιμο στοιχείο, και πρέπει να φροντίσεις τη ζωούλα σου γιατί δε μετράει, τελικά, και τόσο πολύ. Η αίσθηση αλά Rambo, ένας εναντίον όλων, εξασθενεί σημαντικά και αρχίζεις να σκέφτεσαι ως μέλος μίας ομάδας, ενώ φροντίζεις επίσης και για τους συμπαίκτες σου. Ο τρόπος παιχνιδιού σου αλλάζει, τόσο που σε κάνει να επιζητείς περισσότερες πίστες, όπου το στοιχείο της ομαδικότητας έχει ενσωματωθεί.

Δυστυχώς, όμως, αυτές δεν είναι και τόσο πολλές. Συναντάς κομμάτια της δράσης ανά τακτά χρονικά διαστήματα, όπου εντάσσεσαι σε ομάδα και πολεμάς μαζί της, αλλά μάλλον τον περισσότερο χρόνο είσαι μόνος. Τουλάχιστον η συχνότητα εμφάνισης των ομαδικών κομματιών δράσης είναι τέτοια που σίγουρα σπάνε τη μονοτονία, παράλληλα, όμως, κάνουν και αίσθηση.

Κι αν το καλοσκεφτεί κανείς, όλη αυτή η συγκομιδή ευμενών σχολίων για την ομαδική δράση οφείλεται στην καλή λειτουργία των ρουτινών τεχνητής νοημοσύνης...



Kids, don't try this at home!

ΣΑΜΠΟΤΕΡ!



Συναρμολογώντας ένα τανκ...



Τους χάλασα λίγο τα σχέδια; Αυτά έχει η ζωή! Τα παράπονά τους στο Δημιουργό...



...τον οποίο θα συναντήσουν γρήγορα!

ΠΑΡΑΚΟΛΟΥΘΩΝΤΑΣ ΜΙΑ ΠΑΡΤΙΔΑ POKER



Χμ, αυτός έχει Full House...



...αυτός δύο άσους.



...αυτός δύο ζευγάρια... Ποιος κερδίζει, τελικά;



Εγώ! Μουχαχαχα!



"Για δες καιρό που διάλεξε ο Χάρος να τον πάρει. Τώρα που ροδίζει ο ουρανός και βγάζει η γης..." Εμ, δεν βγάζει τίποτα, γιατί έχει χιόνι. Ποιητής έπρεπε να γίνω ο άτιμος...



Εμ, ξέρεις, οι maxi φούστες δεν είναι και τόσο της μόδας! Ειδικά για τους άνδρες...

ΑΝ ΔΕΝ ΕΧΕΙΣ ΜΥΑΛΟ, ΤΙ ΝΑ ΤΑ ΚΑΝΕΙΣ ΤΑ ΠΟΔΙΑ

Σε αυτό τον τομέα ήμουν σχολαστικός. Γιατί, σκεφθείτε, πόσο άσχημο θα ήταν να πολεμούσατε παρέα με άλλους δύο συμμάχους εναντίον μίας εχθρικής βάσης και ενώ νομίζετε ότι έχετε καλυφθεί καλά, να δέχεσθε σφαίρες! Να συνειδητοποιείτε ότι σας πυροβολεί ο συμπαίκτης σας, επειδή έχετε μπει στη γραμμή πυρός του: Του ρίχνεις μετά μία στο κούτελο ή δεν του ρίχνεις;

Αλλα τραγελαφικά σκηνικά που μπορούν να συμβούν όταν παίζεις με ομάδα που τη χειρίζεται ο υπολογιστής είναι, π.χ., να έχει καθίσει ο συμπαίκτης στην κάσα της πόρτας, να μη λέει να κουνηθεί και να μη σε αφήνει να μπεις! Ή να σου λέει "ακολούθα με" και μέχρι να πάρεις μπρος, αυτός να έχει εξαφανιστεί μπροστά! Τέτοια πράγματα φοβούνται οι προγραμματιστές των action games και φροντίζουν να αποφεύγουν ομαδικές μάχες.

Ευτυχώς, στο ΜΟΗ τίποτα απ' όλα αυτά δεν πρόκειται να συμβεί. Εγγυημένα! Η συμπεριφορά των συμπαικτών σας είναι προβλέψιμη, στο βαθμό που θα ήταν προβλέψιμη αν χειριζόταν το συμπαίκτη ένας άλλος άνθρωπος. Γιατί, σας διαβεβαιώ ότι πολλές φορές θα ξεχνάτε ότι έχετε να κάνετε με bots του υπολογιστή που ακολουθούν πολύ συγκεκριμένους κανόνες.

Οι συμπολεμιστές σας, λοιπόν, θα φροντίζουν να σας ακολουθούν πιστά, όπου κι αν πηγαίνετε, σε περίπτωση που ηγείστε της ομάδας, φροντίζοντας μάλιστα να μην μπλέκονται στο δρόμο σας ή, αν εσείς πρέπει να ακολουθήσετε αυτούς, να κοιτούν κάθε λίγο και λιγάκι πίσω, παρακινώντας σας να τους ακολουθήσετε σε περίπτωση που δεν το κάνετε. Αν, μάλιστα, δοκιμάσετε να γυρίσετε εντελώς πίσω, από το να προχωρήσουν μόνοι τους και να χαθείτε, θα προτιμήσουν να σας ακολουθήσουν!

Επίσης, ποτέ κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού δεν έτυχε να δεχθώ φιλικά πυρά. Αντίθετα, πολλές φορές γλίτωσα από εχθρικά πυρά ύστερα από παρέμβαση συμπολεμιστή. Υπήρξε, βέβαια, και η στιγμή της απόβασης της Νορμανδίας, όπου εκεί δεν σε βοηθάει κανένας, αλλά ούτως ή άλλως μια τέτοια στιγμή ο καθένας προσπαθεί να σώσει το τομάρι του και είναι αναμενόμενη (και απαιτούμενη) τέτοια συμπεριφορά αδιαφορίας!

Αν ήθελα να διατυπώσω κάποιο παράπονο, θα έλεγα ότι δεν σου δίνεται η δυνατότητα να επικοινωνήσεις με τους συμπαίκτες σου και να τους δώσεις διαταγές, ωστόσο, μάλλον θα ήμουν υπερβολικός αν ζητούσα κάτι τέτοιο. Το ΜΟΗ, άλλωστε, είναι ένα Doomclone, όπου ο παίκτης έχει τον κυρίαρχο ρόλο και όχι ένα Hidden & Dangerous, όπου εκτελείς στρατηγικές κινήσεις με την ομάδα σου. Αυτό το επιπλέον στοιχείο, λοιπόν, μάλλον θα αλλοίωνε το χαρακτήρα του παιχνιδιού, ίσως και την αυθεντικότητά του. Ας είμαστε ικανοποιημένοι με την καλή νοημοσύνη και το δουλεμένο scripting, που σε συνδυασμό αυξάνουν το ρεαλισμό στα ύψη...

SCRIPTING ΕΙΠΑ; ΤΙ 'ΝΑΙ ΤΟΥΤΟ;

Scripting είναι ο τρόπος με τον οποίο οι προγραμματιστές προκαθορίζουν την εξέλιξη της δράσης, μέσα από μία συγκεκριμένη αλληλουχία από γεγονότα. Λίγο πολύ πρέπει να το έχετε δει να εφαρμόζεται σε όλα τα παιχνίδια (αλλά σε μικρό βαθμό). Το να περνάτε από μία περιοχή και να ακούτε στο διπλανό δωμάτιο μια συζήτηση που -και καλά- μόλις άρχισε ή το να διασχίζετε μια πόρτα και μετά να καταρρέει ένας βράχος και να κλείνει η έξοδος, όλα αυτά είναι μέσα στο κόλπο.

Στο Medal of Honor θα συναντήσετε πολλά τέτοια. Οι προγραμματιστές της 2015, εκμεταλλευόμενοι ίσως το ότι είχαν ήδη καλές ρουτίνες τεχνητής νοημοσύνης, φρόντισαν να εμπλουτίσουν το δημιούργημά τους με προκαθορισμένες σειρές γεγονότων, όχι μόνο σε "ειρηνικές στιγμές", αλλά και μέσα στον πυ-

ρετό της μάχης. Μπορεί, π.χ., την ώρα που προχωρείτε με τους συντρόφους σας, να ξεπεταχτεί ένας εχθρός με πολυβόλο και να θερίσει τους μισούς από εσάς (!!) ή όταν θα πρέπει να καταστρέψετε μια σειρά από αεροπλάνα, ένα να είναι προσχεδιασμένο να σας ξεφύγει, για να δοκιμάσετε να το καταρρίψετε όταν αυτό θα επιστρέφει να σας βομβαρδίσει από ψηλά (χαρά που θα κάνετε...). Ή ακόμη, όταν θα κάνετε την απόβαση στην παραλία, να είναι προσχεδιασμένο μία ρουκέτα να πετύχει το διπλανό μεταγωγικό και να τινάξει όλους τους συμπολεμιστές σας στον αέρα. Οταν, μάλιστα, κατέβετε από το δικό σας μεταγωγικό, το οπλοπολυβόλο να θερίσει 2-3 συμπαίκτες ακόμη, ρίχνοντας παράλληλα τις σφαίρες του ξυστά δίπλα σας, για να σας προειδοποιήσει για το τι έπεται!

Η ποικιλία των ρεαλιστικών ήχων (σφαίρες και θραύσματα που χτυπούν σε διάφορες επιφάνειες), κάνουν το πεδίο μάχης μιας γενικευμένης σύρραξης πραγματικό εφιάλτη.

Το καλό είναι ότι στο ΜΟΗ, στην πλειονότητα των περιπτώσεων, η ενσωμάτωση έχει γίνει με τον καλύτερο δυνατό τρόπο. Μόνο σε μία-δύο στιγμές ίσως θα εκνευριστείτε, γιατί θα χάσετε κάποιον σύντροφο που μπορεί να χρειάζεστε, θα κάνετε load μπας και καταφέρετε να τον σώσετε, αλλά θα διαπιστώσετε ότι, τελικά, αυτός δεν σώζεται με κανέναν τρόπο (είναι να έχει έρθει "η ώρα σου", που λένε...). Προς αποφυγήν ακόμη και αυτών των μικρών άσχημων εντυπώσεων, φροντίστε να θυμάστε καθώς παίζετε το παιχνίδι πως, αν χάσετε κάποιον χαρακτήρα που δεν έπρεπε να χάσετε, το παιχνίδι θα κάνει load μόνο του.



Πάντα ήθελα να διδάξω σε τάξη, έστω κι άδεια, δεν με πειράζει!

ΓΡΑΦΙΚΗ ΠΟΛΥΤΕΛΕΙΑ

Η αλήθεια είναι ότι δεν μου αρέσει να δίνω ιδιαίτερο βάρος στο γραφικό τομέα ενός παιχνιδιού, αφού υπάρχουν τόσοι άλλοι που μπορούν να δείξουν τη δουλειά που έγινε για τη δημιουργία του τίτλου, αλλά όταν βλέπω κάτι που με εντυπωσιάζει, οφείλω να το αναφέρω.

Η μηχανή γραφικών του ΜΟΗ είναι η ίδια με αυτήν του Wolfenstein. Μιλάμε δηλαδή για τη μηχανή γραφικών του Quake 3: Arena. Παρ' όλο, όμως, που πολλά παιχνίδια μπορεί να χρησιμοποιούν την ίδια μηχανή, ποτέ δεν είναι εντελώς ίδια στο γραφικό τομέα, γιατί υπάρχουν και άλλοι παρεμφερείς παράγοντες που συντελούν στην επιτυχία της γραφικής επένδυσης ενός τίτλου. Κάθε προγραμματιστική ομάδα, άλλωστε, αφού πάρει τον κώδικα μίας μηχανής, θα κάνει επεμβάσεις πάνω του για να τον παραμετροποιήσει στις ανάγκες του δικού της παιχνιδιού. Εκτός αυτού, να μην ξεχνάμε και το texturing, το οποίο είναι εξίσου σημαντικό και επαφίεται καθαρά στην καλλιτεχνική ικανότητα των μελών της ομάδας και όχι στις δυνατότητες της μηχανής.

Αν έπρεπε να συγκρίνω την γραφική επένδυση των δύο παιχνιδιών (ΜΟΗ και Wolfenstein), μάλλον θα ξεχώριζα με μικρή διαφορά το ΜΟΗ, κυρίως γιατί οι προγραμματιστές φρόντισαν να αλλάξουν τη μηχανή του Quake 3 στην απεικόνιση των εξωτερικών χώρων, με τελικό αποτέλεσμα να είναι σίγουρα πιο ρεαλιστικό.

Κατά τ' άλλα, στο παιχνίδι θα βρείτε όλα τα καλούδια που θα περιμένατε σε μία state-of-the-art (από πλευράς γραφικών) παραγωγή. Μπόλικα πολύγωνα στους χαρακτήρες, δουλεμένο animation, πολλούς τρόπους θανάτου,

Η ΣΤΡΑΒΟΣ ΕΙΝΑΙ Ο ΓΙΑΛΟΣ...



Πάρ' το λίγο δεξιάάά...



Ωπα, πολύ πήγες! Κόψε λίγο αριστερά...



Ετσι μπράβο, εδώ, καλά είμαστε!

πτώματα που πέφτουν στο έδαφος ανάλογα με τον τρόπο και την ορμή που χτυπήθηκαν, αντιπάλους που κρυφοκοιτάζουν πίσω από εμπόδια για να σας εντοπίσουν, σφαίρες που φαίνονται όταν περνούν δίπλα σας, θραύσματα από οπλοπολυβόλα που σας κάνουν να τρομάζετε -και μόνο που τα βλέπετε- για τη δύναμη πυρός του όπλου που τα προκαλεί, διακοσμητικά αντικείμενα που υπακούουν στους φυσικούς νόμους, ουρανούς που είναι πειρασμός για ρεμβασμό (για τους ρομαντικούς) κ.ά.

Για να τα απολαύσετε όλα αυτά στη μέγιστη δυνατή λεπτομέρεια, πιστέψτε με, θα χρειαστείτε πολύ καλό μηχάνημα, κάτι που να ακούει στο όνομα GeForce 3, ενώ ο επεξεργαστής σας θα πρέπει να ξεπερνάει σε MHz τη χιλιάδα συν τα μισά της και ίσως και κάτι παραπάνω... Ευτυχώς για τους λιγότερο προνομιούχους υπάρχουν πολλές επιλογές που μπορείτε να πειράξετε, για να ρυθμίσετε την απόδοση του συστήματος στα μέτρα σας. Κι αν δεν τα καταφέρνετε μόνοι σας, η ΕΑ έχει συμπεριλάβει ένα ειδικό πρόγραμμα, που εξετάζει τη σύνθεση του υπολογιστή σας και αποφασίζει μόνο του για τις βέλτιστες ρυθμίσεις. Αν δεν σας φτάνει ούτε αυτό, στο readme του παιχνιδιού περιλαμβάνονται και εξειδικευμένες συμβουλές για περισσότερο tweaking.

ΤΙ ΠΑΕΙ ΠΑΡΕΑ ΜΕ ΤΑ ΓΡΑΦΙΚΑ;

Κάπου στις αρχικές αποστολές, όπου σας βάζουν να γλιτώσετε έναν φυλακισμένο κατάσκοπο, υπάρχει μια στιγμή που, αφού τον ελευθερώσετε, θα χρειαστεί να περάσετε μαζί μία περιοχή επιτηρούμενη με προβολείς που κρατούν φύλακες με οπλοπολυβόλα. Εκεί έτυχε να έχω μπει μπροστά του για να τον καθυστερήσω λίγο, με αποτέλεσμα να τον πετύχει ένας προβολέας ακριβώς στο ξεκίνημά του και να τον γεμίσει σφαίρες σε μισό δευτερόλεπτο.

Η εμπειρία ήταν τρομακτική, γιατί στεκόμουν ακριβώς δίπλα ώστε να ακούω με κάθε ακρίβεια κάθε σφαίρα που τον πετύχαινε και να βλέπω το σώμα του να το σπρώχνουν με την ορμή τους οι σφαίρες και να το κολλούν σε έναν βράχο λίγο πιο πίσω. Υστερα από αυτό, όμως, δεν δέχομαι μύγα στο σπα-

ΤΟ "PCM" ΣΤΗΝ "ΚΑΡΔΙΑ" ΤΩΝ ΓΕΓΟΝΟΤΩΝ

Στις 22 και 23 Ιανουαρίου έγινε στο Λονδίνο η επίσημη παρουσίαση του Medal of Honor από την Electronic Arts, στο Πολεμικό Μουσείο (εμπνευσμένο!). Επίσημοι καλεσμένοι ήταν:
- Ο Captain Dale Dye, βετεράνος του Β' Παγκοσμίου, που συμμετείχε και στον πόλεμο του Κόλπου, ο οποίος φρόντισε να εκπαιδευτεί η ομάδα των προγραμματιστών σε πραγματικό στρατόπεδο και να ρίξει αληθινά πυρά, για να δουν τι εστί ρεαλισμός στη μάχη. Ο ίδιος είχε εκπαιδεύσει και τον Tom Hanks πριν από το Saving Private Ryan.
- Ενας από τους δοκιμαστές του παιχνιδιού, ονόματι Kaleb, ο οποίος έπαιξε ζωντανά την πίστα της απόβασης στην Omaha Beach στο σινεμά.
- Ο Rick Giolito, executive producer του Medal of Honor, του οποίου αποκλειστική συνέντευξη φροντίσαμε να πάρουμε για το "PC Master"! Απολαύστε την...

Βασίλης Τουλιάς: Πείτε μου, πρώτα απ' όλα, για πόσο καιρό ήταν το παιχνίδι υπό ανάπτυξη;
Rick Giolito: Η παραγωγή του ξεκίνησε περίπου τον Αύγουστο του 2000, διήρκεσε δηλαδή περίπου 16 μήνες. Ομολογουμένως τελείωσε γρήγορα!

B.T.: Σίγουρα, αν αναλογιστεί κανείς ότι το Max Payne χρειάστηκε 3 ολόκληρα χρόνια για να ολοκληρωθεί.
R.G.: Είχαμε ξαναφτιάξει παιχνίδι Medal of Honor και στο παρελθόν (σημ.: στο PlayStation 1) και ξέραμε ακριβώς ποιοι ήταν οι στόχοι μας. Ειδικά με το προϊόν για το PC, είχαμε στο μυαλό τι θέλαμε να πετύχουμε, διαλέξαμε μία μηχανή γραφικών με πολλές διακρίσεις στο παρελθόν και στρωθήκαμε στη δουλειά από την πρώτη στιγμή.

B.T.: Η σκέψη τού να δημιουργήσετε μία δική σας μηχανή γραφικών, δεν σας πέρασε καθόλου από το μυαλό σας;
R.G.: Οχι, δεν το σκεφτήκαμε. Η αλήθεια, βέβαια, είναι ότι πάντα επιθυμείς να σου ανήκει ο κώδικας που βάζεις στο παιχνίδι σου, αλλά έτσι όπως πάνε τα πράγματα, η πορεία των επιχειρήσεων έχει χωριστεί στα δύο. Αυτή τη στιγμή υπάρχουν εταιρείες που φτιάχνουν ήδη μηχανές για να τις ενσωματώνουν οι παραγωγοί στα παιχνίδια τους. Αλλωστε γι' αυτό μπορέσαμε να μπούμε στα βαθιά τόσο γρήγορα.

B.T.: Πώς καταλήξατε στη μηχανή του Quake 3 έναντι της εξίσου μεγάλης Lithtek;
R.G.: Κοιτάξαμε πρώτα τη μηχανή γραφικών του Unreal, την οποία είχαμε ήδη χρησιμοποιήσει για το Undying (σημ.: Ηταν απαράδεκτη!), και μετά τη Lithtek, αλλά καταλήξαμε στο συμπέρασμα ότι το πλήρες δυναμικό του παιχνιδιού μας θα μπορούσε καλύτερα να βγει μέσα από τη μηχανή του Q3A, αλλάζοντας, βέβαια, τα animations και τον τρόπο χειρισμού των εξωτερικών χώρων και όλα αυτά -πάνω απ' όλα- χωρίς μεγάλο ρίσκο.

B.T.: Μιλώντας για ρίσκα και δυσκολίες, ποιο κατά τη γνώμη σας ήταν το πιο δύσκολο στην ανάπτυξη κομμάτι του παιχνιδιού;
R.G.: Το πιο δύσκολο ήταν να μείνουμε μέχρι το τέλος πιστοί στο στόχο μας, ο οποίος ήταν η δημιουργία ενός ομαδικού παιχνιδιού, δια-



Rick Giolito, executive producer του Medal of Honor.



Ο γράφων, παίζοντας Medal of Honor.

φορετικού από τα τυπικά που όλοι περιμένουν: να περνάς το ένα επίπεδο μετά το άλλο μόνος σου και να πυροβολείς όλη την ώρα. Η επικοινωνία ανάμεσα στον παίκτη και τους άλλους φιλικούς χαρακτήρες απαιτούσε (για να γίνει σωστά) αφάνταστα πολλή δουλειά στον τομέα του φιλικού A.I. (σημ.: A.I. = τεχνητή νοημοσύνη), καθώς επίσης αρκετά έξυπνη χρήση προκαθορισμένων κομματιών δράσης (σημ.: Αναφέρεται στο scripting), ώστε η αλληλουχία των γεγονότων να παραπέμπει απευθείας σε πόλεμο που μαίνεται. Στο τελευταίο στοιχείο έπρεπε να είναι κάποιος πολύ προσεκτικός για τις στιγμές της δράσης στις οποίες θα το υλοποιούσε.

B.T.: Τι έχετε να πείτε για τις ομοιότητες του MOH με το "Saving Private Ryan" (σημ.: Στο εξής SPR) του Steven Spielberg; Πιστεύετε ότι αυτές θα αποτελέσουν θετικό στοιχείο του παιχνιδιού για τους παίκτες που έχουν ήδη δει την ταινία ή μία αίσθηση "deja-vu" θα κυριαρχήσει ως τελική εντύπωση;
R.G.: Πρώτα απ' όλα, όταν αναπαριστάς την απόβαση στη Νορμανδία (σημ.: Υπάρχει ένα level στο παιχνίδι που είναι πανομοιότυπο με την εισαγωγική σκηνή του SPR, την απόβαση των συμμάχων στη Νορμανδία. Πώρωση!), είναι μία εικονική στιγμή, κάτι που είναι σφραγισμένο στο μυαλό κάθε ανθρώπου (σημ.: Των Ελλήνων ίσως όχι και τόσο). Δεν ήταν μέχρι το SPR, όπου ο Steven κατάφερε με θαυμάσιο τρόπο να δώσει μια νέα εικόνα για το ποια είναι η πιο σωστή

θί μου για τα ηχητικά εφέ του Medal of Honor!

Πρόκειται ίσως για τους πιο ρεαλιστικούς ήχους πυροβολισμών που θα έχετε ακούσει μέχρι τώρα (εκτός, φυσικά, αν έχετε χρησιμοποιήσει πραγματικά πολυβόλα, κάτι ιδιαίτερα απίθανο). Ο συνδυασμός των ρεαλιστικών αυτών ήχων πυροβολισμού με τους εξίσου ρεαλιστικούς των σφαιρών, που είτε εξοστρακίζονται είτε χτυπούν σε διάφορες επιφάνειες και κάνουν τους ανάλογους ήχους, κάνουν το πεδίο μάχης μιας γενικευμένης σύρραξης πραγματικό εφιάλτη.

Ειδικά στο level της απόβασης στη Νορμανδία, γίνεται πραγματικός πανικός! Δοκιμάστε να παίξετε στο hard με τα ηχεία στο τέρμα! Προσωπικά, για να καταφέρω να ολοκληρώσω το συγκεκριμένο level, αναγκάστηκα να κλείσω τα ηχεία για να μπορέσω να συγκεντρωθώ, κάτι που είναι ουσιαστικά αντιρεαλιστικό, αφού ένας αληθινός στρατιώτης δεν θα είχε αυτή τη δυνατότητα. Απλώς στην προκειμένη περίπτωση δεν γινόταν αλλιώς!

Πιστεύω ότι δεν χρειάζεται να προχωρήσω σε καμία άλλη περιγραφή του ήχου. Θα αρκεστώ μονάχα να συμπληρώσω ότι όλα τα ηχητικά εφέ τοποθετούνται στην πλήρη εγκατάσταση (1,2GB!) στον κατάλογο του παιχνιδιού στο σκληρό δίσκο σε μορφή MP3 και wav, οπότε μπορείτε να τα αλλάξετε κατά βούληση. Ω, ναι!

ΠΡΟΣΟΧΗ!

Το παιχνίδι παρουσιάζει ασυμβατότητα με τις εξής κάρτες γραφικών: 3dfx Voodoo 3,4,5 & Banshee, Matrox G400, G450, nVIDIA Vanta, Video Logic PowerVR Neon 250, Diamond Viper II & III, SiS 300. Επίσης, έχουν πρόβλημα οι κάρτες ήχου Ensoniq SoundScape και Diamond Monster Sound MX 400. Και όταν λέμε ασυμβατότητα, εννοούμε ότι κατά πάσα πιθανότητα δεν θα μπορείτε να παίξετε το παιχνίδι.

αναπαράσταση της ημέρας της απόβασης. Και εάν οι παίκτες θέλουν να συγκρίνουν αυτό που σκέφτηκα και η προγραμματιστική ομάδα υλοποίησε με το SPR, τότε θα έπρεπε να αισθάνομαι ο πιο περήφανος άνθρωπος στον κόσμο.
Ο Steve είδε το τελικό προϊόν, σχολίασε το γεγονός ότι μοιάζει τόσο πολύ με το SPR και ήταν αρκετά περήφανος που καταφέραμε να δημιουργήσουμε εξίσου καλά ψηφιακά αυτό που αυτός είχε καταφέρει με πραγματικούς ηθοποιούς. Μου αρέσει όταν ο ειδικός Τύπος μιλάει γι' αυτό το θέμα και ελπίζω το MOH να ανταποκρίνεται στις προσδοκίες που δημιούργησε σε όλους ο Steven.

B.T.: Πόσες ώρες παιχνιδιού είναι το MOHAA φτιαγμένο να προσφέρει;
R.G.: Εξαρτάται από το πόσο καλός είσαι! Για έναν μέσο παίκτη, το MOH μπορεί να του προσφέρει περίπου 40 ώρες στο single player κομμάτι και άπειρο χρόνο, φυσικά, στο multiplayer.
Φροντίσαμε να δημιουργήσουμε 11 campaigns, μερικές περισσότερες από το Wolfenstein. Για άλλη μία φορά, δεν προσπαθήσαμε να είμαστε ρεαλιστικοί, γιατί ο ακραίος ρεαλισμός θα ήταν: "Κατεβαίνεις από τη βάρκα, αν σε πετύχει μία σφαίρα οριζοντιώνεσαι!". Αλλά θελήσαμε να είμαστε αυθεντικοί, να μπορέσουμε να αναπαράγουμε για τον παίκτη την εμπειρία τού να πολεμήσει ως πραγματικός στρατιώτης. Και οι στρατιώτες πολεμούν άλλους στρατιώτες κι όχι γυναίκες και δαίμονες (σημ.: Χεχε, αυτό ήταν ξεκάθαρη σπόντα για τους εχθρούς στο Wolfenstein).

B.T.: Ακουσα ότι παίζοντας στο Δίκτυο δεν μπορείς να επιλέγεις τι κατηγορίας χαρακτήρα θα έχεις, παρά μόνο τι όπλο θα κουβαλάς...
R.G.: Ναι, στην αρχή θελήσαμε να εστιάσουμε την προσοχή μας στην παροχή προς την κοινότητα ενός επαρκούς αριθμού από multiplayer χάρτες και όχι τόσο πολύ στην κατηγοριοποίηση των χαρακτήρων. Παρ' όλα αυτά υποσχόμαστε ότι στο MOH: Team Assault (τη βγάλαμε και την αποκλειστικότητά μας! Το add-on βρίσκεται ήδη στα σκαριά!) θα κάνουμε βήματα προς αυτή την κατεύθυνση, ώστε να αφήσουμε τους πάντες ικανοποιημένους. Οφείλω, όμως, να επισημάνω ότι, αντίθετα με το Wolfenstein, η προσοχή μας ήταν κυρίως εστιασμένη στο single player κομμάτι του τίτλου και το επερχόμενο add-on είναι η ευκαιρία μας να εξισορροπήσουμε τα πράγματα.



Dale Dye: Ο βετεράνος που λέγαμε... Μας είπε και κάτι καλά ανέκδοτα!

B.T.: Τι είδους και πόσα νέα στοιχεία θα συμπεριλαμβάνει το Team Assault;
R.G.: Τα αρχικά σχέδιά μας είναι να εισάγουμε τρεις ακόμη campaigns (9 αποστολές), 12 νέους διαδικτυακούς χάρτες και τέσσερις νέες κατηγορίες χαρακτήρων. Και όλα αυτά για κυκλοφορία τον ερχόμενο Οκτώβριο ή κάπου εκεί κοντά στα Χριστούγεννα (σημ.: Ωχ, κατάλαβα! Καλή χρονιά δηλαδή...)

ΣΥΓΚΡΙΣΗ ΚΑΙ ΕΠΙΛΟΓΟΣ

Είναι λογικό ο καθένας να σκέφτεται να κάνει συγκρίσεις με το Wolfenstein. Το γιατί, το έχω ήδη εξηγήσει από τον πρόλογο. Τελικά, όμως, κάτι τέτοιο είναι μάλλον άδικο, μια και τα παιχνίδια, μολονότι ιδίου θέματος, είναι εντελώς διαφορετικής νοοτροπίας. Το Wolfenstein προσφέρει δράση, τρέξιμο και μυστήριο, κινούμενο στα γνωστά πλαίσια της Id, ενώ το MOH προσφέρει ρεαλισμό, αυθεντική αίσθηση πολέμου και πολλά καινούρια στοιχεία, που δείχνουν ικανά να ενθουσιάσουν κάθε ανοιχτόμυαλο action gamer.

Το μέγεθος της απόλαυσης, λοιπόν, που προσφέρει η ενασχόληση με καθέναν από τους δύο τίτλους, εξαρτάται από το στυλ του παίκτη. Στους καθαρόαιμους Quake-fans μάλλον θα αρέσει περισσότερο το Wolfenstein. Ολοι οι υπόλοιποι, όμως, καθώς και πολλοί άλλοι που δεν έχουν σχέση με την κατηγορία, κατά πάσα πιθανότητα θα ενθουσιαστούν (όπως αναφέρει ο executive producer του τίτλου) με την αυθεντική αίσθηση που προσφέρει το Medal of Honor.

Προσωπικά ενθουσιάστηκα. Το σίγουρο είναι ότι την αξίζει τη βαθμολογία. Μακάρι να είχαμε κι άλλα τέτοια! PC

ΕΠΙΔΟΣΕΙΣ	
ΓΡΑΦΙΚΑ	96
ΗΧΟΣ	96
GAMEPLAY	96
ΑΝΤΟΧΗ	85
ΑΤΜΟΣΦΑΙΡΑ	84
MULTIPLAYER	80

93



Μου κατέστρεψε την εξεταστική, το άτιμο, αλλά χαλάλι του!

Pool of Radiance

Ruins of Myth Drannor

Επιτέλους, το πρώτο CRPG που βασίζεται στην 3η έκδοση των κανόνων των AD&D, το οποίο αποτελεί τη συνέχεια ενός από τα πιο ιστορικά CRPGs στην πορεία του είδους. Το πρωτότυπο Pool of Radiance, που κυκλοφόρησε το 1988, έθεσε τα στάνταρ για τα μετέπειτα CRPGs της SSI: συνδυασμός εξερεύνησης σε προοπτική πρώτου προσώπου με ισχυρότατες τακτικές μάχες. Επειτα από 14 ολόκληρα χρόνια έρχεται η συνέχειά του, το Pool of Radiance 2: Ruins of Myth Drannor, όχι για να δημιουργήσει νέα στάνταρ, όπως έκανε ο προκάτοχός του, αλλά ίσως περισσότερο για να μας θυμίσει ότι αυτό το παλιό πνεύμα δεν πρέπει να χαθεί, όσες αλλαγές και αν έχουν σημειωθεί στο μεταξύ.

του Αντρέα - Παρασκευά Τσουρινάκη

ΕΤΑΙΡΕΙΑ
STORMFRONT STUDIOS - SSI/UBISOFT (http://poolofradiance.com)

ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΗΣ
Pentium 2 στα 400MHz, 64MB RAM, Windows 9x/ME, DirectX 8.0a, 8x CD-ROM drive, 3D accelerated κάρτα γραφικών με DirectX certified drivers, 16 bit Windows συμβατή κάρτα ήχου με DirectX certified drivers, 100% Microsoft συμβατό mouse, 505MB στο σκληρό

Το πακέτο περιλαμβάνει 2 CDs





Το Ruins of Myth Drannor τοποθετείται σχεδόν εξ ολοκλήρου στους λαβύρινθους που υπάρχουν κάτω από την πανάρχαια πόλη του Myth Drannor. Σε αυτό το σημείο εντοπίζεται η πρώτη ένστασή μου σχετικά με το παιχνίδι. Αν και η Myth Drannor είναι μία από τις πιο μυθικές πόλεις στους D&D Forgotten Realms κόσμους, εντούτοις, ο τίτλος αλλά και το manual του δεν κάνουν τίποτα για να μας μεταφέρουν λίγη από την ιστορία του πρωτότυπου παιχνιδιού. Η ιστορία, όμως, είναι απαραίτητη όχι μόνο για να μπορέσει να καταλάβει ο σύγχρονος παίκτης τη σημασία των όσων συμβαίνουν, αλλά και το γιατί αυτό το παιχνίδι έχει τόσο πολλούς fans σ' ολόκληρο τον κόσμο. Μην ξεχνάτε ότι πάρα πολλοί το θεωρούν ως το καλύτερο CRPG από καταβολής του είδους.

ΣΕΝΑΡΙΟ

Το σενάριο είναι υποτυπώδες, παρ' όλο που το manual διαθέτει έναν εξαιρετικό 5σέλιδο πρόλογο. Ωστόσο, δεν συγκρίνεται με το εξαιρετικό και σε βάθος manual που είχε το πρώτο παιχνίδι της σειράς.

Ξεκινώντας, παρακολουθείς μία πάρα πολύ καλή εισαγωγή, στην οποία περιγράφονται τα γεγονότα που συνέβησαν στο τέλος του πρωτότυπου Pool of Radiance. Η κατεστραμμένη, υποτίθεται, Pool of Radiance, που βρίσκεται κάτω από το New Phlan, για άγνωστους λόγους ζωντάνεψε ξανά και έχει ξεκινήσει να παράγει στρατιές νεκροζώντανων (undead), ενώ όποιος έρθει σ' επαφή μαζί τους, γίνεται και αυτός σχεδόν αμέσως ένα ακόμη undead πλάσμα.

Ο Elminister, ο άγιος αυτός μάγος, αμέσως μόλις έμαθε τα νέα, ήρθε στο Phlan και μίλησε στο Συμβούλιο της Πόλης. Αμέσως ανέθεσε στον Athan και στους συντρόφους του να προσπαθήσουν να βρουν γιατί η περιβόητη Pool ζωντάνεψε ξανά. Υποψιάζεται ότι αυτό οφείλεται στο ότι συνδέεται με μία άλλη Pool, το τρομερό Myth Drannor, μία αρχαία πόλη που πολύ παλιά αποτελούσε μία από τις

πιο ένδοξες πόλεις του βασιλείου. Τώρα πια δεν είναι τίποτα άλλο παρά ένας από τους πιο επικίνδυνους τόπους για να επισκεφθείς. Ο Elminister έδωσε στον Athan και στους συντρόφους του τα περίφημα Gauntlets of Moander, τα οποία έχουν τη δύναμη να εξουδετερώσουν την Pool αυτή και να την εμποδίσουν να "παράγει" και άλλες καταστροφικές Pools.

Ταυτόχρονα τα κανόνισε έτσι ώστε μία δεύτερη ομάδα adventures να σταλεί, για να παρακολουθεί την Pool κάτω από το New Phlan και ν' αντιμετωπίσει κάθε άμεσο κίνδυνο, αν φυσικά χρειαστεί. Αυτή η τελευταία ομάδα απαρτίζεται από εσένα και τους συντρόφους σου.

Με το που φτάνετε και παρακολουθείτε την Pool, σχεδόν από το πουθενά ανοίγει μία portal από την οποία μπορείτε να δείτε ότι ο Athan και οι σύντροφοί του έχουν εμπλακεί σε μία τιτάνια μάχη και καλούν σε βοήθεια. Εσείς και η ομάδα σας προσπαθείτε να τους βοηθήσετε, αλλά κάτι στη χρονομεταφορά δεν πάει καλά.

Από κάποια παράξενη εμπλοκή του χρόνου φτάνετε πολύ αργότερα και έκπληκτοι βλέπετε την περιοχή τελείως άδεια και τον Athan με την ομάδα του στο έδαφος νεκρούς. Ετσι, τελείως ξαφνικά, εσείς και οι σύντροφοί σας φαίνεστε παγιδευμένοι στη μέση του Myth Drannor... Η περιπέτειά σας μόλις έχει αρχίσει...

CHEAT MODES

Α. Δημιούργησε ένα κενό αρχείο με το όνομα cheats.txt και βάλε το μέσα στο subdirectory /DATA που υπάρχει στο κεντρικό directory του παιχνιδιού. Οταν τώρα ξαναξεκινήσεις το παιχνίδι, θα δεις στην επάνω αριστερή γωνία της οθόνης να έχει εμφανιστεί ένας FPS μετρητής! Αυτό, εκτός των άλλων, σημαίνει και ότι το CHEAT MODE έχει ενεργοποιηθεί. Απενεργοποίησε το πλήκτρο NumLock (από default σχεδόν όλοι οι υπολογιστές το έχουν ενεργοποιημένο, όταν απενεργοποιηθεί το πλήκτρο αυτό σβήνει το σχετικό φωτάκι στο πληκτρολόγιο) και τώρα πια έχεις δύο δυνατότητες:

1. Κάθε φορά που πατάς το πλήκτρο + που βρίσκεται στη δεξιά άκρη του αριθμητικού πληκτρολογίου, κερδίζεις ένα επίπεδο για όλους τους χαρακτήρες σου!

2. Οταν βρεθείς σε συνθήκες μάχης, πατώντας το πλήκτρο BACKSPACE σκοτώνεις αυτόματα όλους τους εχθρούς σου!

Είναι το πιο απλό και θεαματικό cheat mode που έχω δει σε παιχνίδι. Αριστο!

Β. Αλλο ένα cheat mode που συνιστάται, όμως, μόνο σε πολύ έμπειρους όσον αφορά στο ascii/Hex "πείραγμα" αρχείων, είναι το εξής:

1. Μόλις δημιουργήσεις την ομάδα σου, κάνε ένα SAVE και βγες από το παιχνίδι.

2. Με ένα hex editor (κάνει και το Norton Commander για τα Windows 95/98 πατώντας το πλήκτρο F4) άνοιξε το συγκεκριμένο savegame.

3. Κάνε μία αναζήτηση του ονόματος του χαρακτήρα που σε ενδιαφέρει.

Τώρα πια:

Β1. Οσον αφορά στο HEALTH:

Κοίταξε για την υγεία σου στον hex κώδικα. Αν, π.χ., η υγεία σου είναι 10/10, τότε κοίταξε στον hex κώδικα για την ακολουθία 0a 00 00 00 0a και άλλαξε τα δύο 0a σε όποια αξία θέλεις. Συνήθως αυτή η ακολουθία βρίσκεται κοντά στο όνομα του χαρακτήρα σου.

Β2. Οσον αφορά στα 6 βασικά χαρακτηριστικά των χαρακτήρων:

Αν, π.χ., τα στατιστικά σου είναι 13, 12, 13, 12, 14, 10 (με πρώτο, φυσικά, το strength), τότε κοίταξε για την ακολουθία 0d 0c 0d 0c 0e 0a και άλλαξε ό,τι από αυτά θέλεις ανάλογα, φυσικά, με το τι επιτρέπουν τα όρια των race και class του χαρακτήρα σου. Συνήθως αυτή η ακολουθία βρίσκεται στο τέλος των πληροφοριών του χαρακτήρα σου και πριν από το όνομα του επόμενου χαρακτήρα.

Τα γραφικά είναι εξαιρετικά όσον αφορά στους εξωτερικούς χώρους, τους 3D χαρακτήρες και, πάνω απ' όλα, στα ανεπανάληπτα εφέ που συνοδεύουν τα spells.

ΟΙ ΧΑΡΑΚΤΗΡΕΣ ΚΑΙ Η ΑΝΑΠΤΥΞΗ ΤΟΥΣ

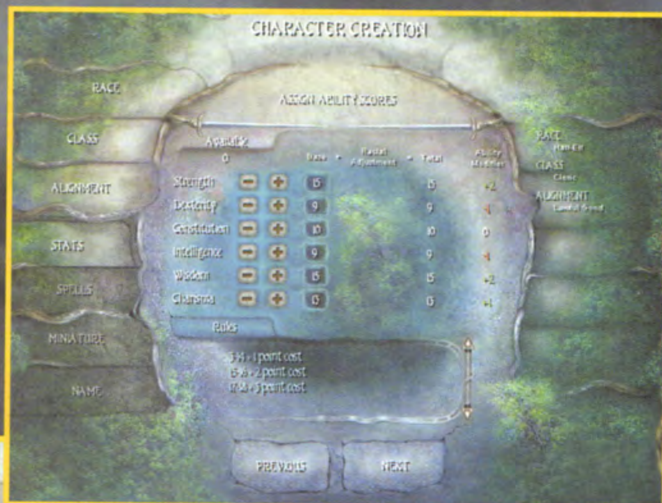
Στον τόσο νευραλγικό αυτόν τομέα για τα CRPGs, το παιχνίδι παρουσιάζει σημαντικά προβλήματα. Το Pool of Radiance 2: Ruins of Myth Drannor δεν έχει δημιουργηθεί από τη SSI, αλλά από μία νέα εταιρεία, τη Stormfront Studios, για λογαριασμό της SSI. Δεν μπορώ να εξηγήσω το πώς και το γιατί, αλλά για όποιον παίξει το παιχνίδι, είναι προφανές ότι η Stormfront Studios κάπου έχασε την ισορροπία που χρειαζόταν το πέρασμα στην 3η έκδοση των κανόνων, οδηγούμενη/εξαναγκασμένη ίσως από μία σειρά συμβιβασμών που -πολύ κακώς- υποχρεώθηκε να κάνει.



Για να πάρουμε, όμως, τα πράγματα με τη σειρά: Πρώτα απ' όλα, έχουν εξαιρεθεί κλάσεις όπως οι Gnomes, Bards, Druids και Mages, ενώ απ' όλες τις κατηγορίες των μάγων μόνο ο Sorcerer υπάρχει στο παιχνίδι. Σαν να μην έφτανε αυτό, δεν σου δίνεται η δυνατότητα να αλλάξεις τις ικανότητες των υπό δημιουργία χαρακτήρων, ρίχνοντας τα κλασικά ζάρια, όπως συνέβαινε με τα παλιά παιχνίδια της SSI. Το πρόβλημα στην περίπτωση αυτή είναι ότι δεν μπορείς να δημιουργήσεις πιο δυνατό χαρακτήρα από τους default Rogue και Cleric που έχει το παιχνίδι! Δεν ξέρω πώς διέφυγε αυτό από την εταιρεία, αλλά το θεωρώ τρομερό. Οσοι δεν με πιστεύετε, δείτε τις σχετικές φωτογραφίες με τα στατιστικά των χαρακτήρων. Ξεκινώντας, δημιουργείς μόνο τέσσερις χαρακτήρες, ενώ τους υπόλοιπους δύο τους διαλέγεις από τους NPCs που βρίσκεις στην πορεία του παιχνιδιού.

Στο παιχνίδι έχει προστεθεί η σημαντική αλλαγή των κανόνων στη 3rd Edition, που




αφορά στις ειδικές ικανότητες που αποκαλούνται Feats, μόνο που εδώ δεν μπορείς να διαλέξεις όποιες θέλεις εσύ, αλλά το πρόγραμμα προσθέτει αυτόματα αυτές που έχουν επιλεγεί για κάθε χαρακτήρα. Σημαντικά Feats έχουν εξαιρεθεί, χωρίς προφανή λόγο. Το επακόλουθο στο πρόβλημα αυτό είναι ότι όχι μόνο ακυρώνεται ουσιαστικά η σημαντική αυτή προσθήκη, αλλά και ότι με τον τρόπο αυτό έχουν επιφέρει πολύ μεγάλους περιορισμούς στη χρήση των χαρακτήρων. Ετσι, οι μάγοι, οι κληρικοί και οι Rogues μπορούν να χρησιμοποιούν μόνο συγκεκριμένα και πολύ βασικά όπλα. Το crossbow ως όπλο δεν υπάρχει πια, ενώ επίσης δεν έχεις κανέναν ουσιαστικό έλεγχο στις stealth ικανότητες των κλεφτών. Εχουν δοθεί ικανότητες και feats χωρίς κανένα περιεχόμενο, όπως το περίφημο "concentration" skill των πολεμιστών, που δεν μπορούν έτσι κι αλλιώς να ενεργοποιήσουν, ή το spellcraft των κληρικών, που επιτρέπει στο χαρακτήρα να "αναγνωρίσει" το spell που κάνει ο αντίπαλός του!



Η μεγαλύτερη αντίφαση παρουσιάζεται στο γεγονός ότι ενώ στην έκδοση των κανόνων της 3rd Edition η ανάπτυξη των χαρακτήρων είναι πολύ γρήγορη, στο παιχνίδι είναι εξαιρετικά αργή. Ετσι, ενώ πολύ γρήγορα περνάς στο Level 2 τους χαρακτήρες σου, γι' αυτό χρειάζεσαι περίπου 15-20 λεπτά, και ιδρώνεις πραγματικά για να τους πας στο Level 3. Επαιζα περίπου 6 ώρες συνέχεια και ήμουν ακόμη στο Level 2! Ο λόγος γι' αυτή την κατάσταση είναι η πολύ μικρή ανταμοιβή σε experience points για τους εχθρούς που σκοτώνεις. Ναι μεν παίρνεις αρκετά experience points από τα quests που ολοκληρώνεις, αλλά στην αρχή ελάχιστα quests μπορείς να φέρεις σε πέρας. Σημειώνω επίσης πως το παιχνίδι δεν σε αφήνει να επεμβαίνεις στις ικανότητές σου σε κάθε επίπεδο που κερδίζεις, χειριζόμενος εσύ τα experience points σου, αλλά σου επιτρέπει να αυξάνεις τα βασικά χαρακτηριστικά σου μόνο ύστερα από κάθε τέσσερα Levels, σύμφωνα δηλαδή με τους κανόνες της 3rd Edition.

Θα μπορούσα να γράψω κατεβατά ολόκληρα για τα ανεξήγητα κατ' εμέ προβλήματα που δημιουργήθηκαν στον τομέα αυτό, αλλά ο χώρος, δυστυχώς, δεν επαρκεί για μία τέτοια λεπτομερή αναφορά. Από τα πιο σημαντικά προβλήματα στα CRPGs, όπου χειρίζεσαι ομάδα, αφορά στο ποια ακριβώς ομάδα διαλέγεις. Αν και πρόκειται για προσωπική επιλογή (π.χ. εγώ δεν πάω τους Barbarians που μας "κότσαραν" τώρα τελευταία), σας συνιστώ να διαλέξετε δύο πολεμιστές, έναν κληρικό και έναν κλέφτη. Οταν έπαιξα για πρώτη φορά το παιχνίδι, είχα πάρει την κλασική σύνθεση: δύο πολεμιστές, έναν κληρικό και έναν μάγο. Υστερα, όμως, από περίπου 4 ώρες παιχνιδιού, συνειδητοποίησα ότι είχα κάνει λάθος. Ενας Rogue είναι απαραίτητος για ν' ανοίγει τα chests και πάνω απ' όλα για να βρίσκει εύκολα τα μυστικά περάσματα. Μάγο δεν χρειάζεται να πάρεις από την αρχή. Θα βρεις έναν Sorcerer NPC χαρακτήρα ύστερα από λίγη ώρα παιχνιδιού και, φυσικά, μπορείς να τον πάρεις αμέσως στην ομάδα σου.

Οι εικόνες αυτές δείχνουν γιατί ό,τι και να κάνεις, οι default χαρακτήρες, Rogue και Cleric, είναι πιο δυνατοί από αυτούς που εσύ μπορείς να φτιάξεις!

HOT ΠΛΗΚΤΡΑ Σ' ΕΝΑ ΠΑΙΧΝΙΔΙ ΠΟΥ ΠΑΙΖΕΤΑΙ ΜΕ ΤΟ MOUSE

Tab	Ενεργοποιεί το βασικό PopUp menu για τον εκάστοτε επιλεγμένο χαρακτήρα.
\	Ενεργοποιεί το Character Sheet για τον κάθε φορά επιλεγμένο χαρακτήρα.
S	Ενεργοποιεί το Skills PopUp menu για τον κάθε φορά επιλεγμένο χαρακτήρα.
I	Ενεργοποιεί το Inventory PopUp menu για τον κάθε φορά επιλεγμένο χαρακτήρα.
A	Ενεργοποιεί το Arcane (Sorcerer) PopUp Menu για τον κάθε φορά επιλεγμένο χαρακτήρα.
D	Ενεργοποιεί το Divine (Cleric) PopUp Menu για τον κάθε φορά επιλεγμένο χαρακτήρα.
C	Ενεργοποιεί το Combat PopUp Menu για τον κάθε φορά επιλεγμένο χαρακτήρα, όταν βρίσκεστε σε μάχη, φυσικά.
Left Shift	Ενεργοποιεί/Απενεργοποιεί το Move & ACT (ταυτόχρονα) mode.
Right Shift	Ενεργοποιεί/Απενεργοποιεί το RUN mode.
Left Alt	Ενεργοποιεί/Απενεργοποιεί τα Indicators των χαρακτήρων.
Right Alt	Ενεργοποιεί/Απενεργοποιεί τα Dice Rolls.
Enter	NUMPAD: Ενεργοποιεί/Απενεργοποιεί τα Dice Rolls.
Esc	Ενεργοποιεί/Απενεργοποιεί την ενιαία ή όχι κίνηση της ομάδας, όταν, φυσικά, δεν βρίσκεστε σε συνθήκες μάχης.
Space	Προσπερνά τα video sequences, ενεργοποιεί το κεντρικό Game menu του παιχνιδιού.
F1	Δείχνει τα HotKeys.
P	Παγώνει/Ξεπαγώνει τα animated seqiences.
↑ ↓ ← →	Μετακινεί το ορατό επίπεδο, μέχρι ενός σημείου, ανεξάρτητα από τους χαρακτήρες.
Ctrl + F2-F10	Καταγράφει την τελευταία δράση στο εν λόγω Function Key.

ΓΡΑΦΙΚΑ - ΗΧΟΣ - ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ

Τα γραφικά είναι προοπτικής τρίτου προσώπου και τρέχουν σε ανάλυση 800x600. Είναι εξαιρετικά όσον αφορά στους εξωτερικούς χώρους, τους 3D χαρακτήρες και, πάνω απ' όλα, στα ανεπανάληπτα εφέ που συνοδεύουν τα spells που κάνεις. Τα εφέ αυτά είναι ίσως το πιο εντυπωσιακό στοιχείο όλου του παιχνιδιού. Τα γραφικά των dungeons κινούνται σε μέτρια επίπεδα.

Ο ήχος κινείται, δυστυχώς, σε μέσο επίπεδο, δεν είναι δηλαδή τίποτα το εξαιρετικό. Από μία παραγωγή τέτοιου επιπέδου περίμενα πολύ περισσότερα στον τομέα αυτό.

Το βασικό interface στηρίζεται σε μία σειρά από PopUp menus και θέλεις αρκετή ώρα για να εξοικειωθείς μαζί τους. Τα PopUp αυτά menus ενεργοποιούνται με το δεξί πλήκτρο του mouse, αλλά συνιστώ να εξασκηθείς στη χρήση των πλήκτρων, που είναι πιο γρήγορη και αποτελεσματική. Μερικές λειτουργίες θα έπρεπε να είχαν γίνει πιο απλές, ειδικά στις συνθήκες της μάχης. Αυτό που βρήκα πολύ μπερδεμένο και εξαιρετικά δύσχρηστο είναι η χρήση των μαγικών αντικειμένων κατά τη διάρκεια μίας μάχης, ειδικά όταν τ' αντικείμενα αυτά δεν έχουν προεπιλεγεί.

Το ημερολόγιό σου με τα διάφορα quests είναι πολύ καλό, το ίδιο και ο χάρτης του παιχνιδιού. Πρόσεξε τα flags, τα οποία μπορείς να βάλεις όπου θέλεις στο χάρτη για να κρατήσεις σημειώσεις.

ΤΟ MANUAL ΚΑΙ Η ΥΛΟΠΟΙΗΣΗ ΤΗΣ 3ης ΕΚΔΟΣΗΣ ΤΩΝ ΚΑΝΟΝΩΝ ΤΩΝ AD&D

Το manual του παιχνιδιού είναι το καλύτερο του είδους του όσον αφορά στην αναλυτικότατη παρουσίαση των κανόνων που έχει υιοθετήσει το παιχνίδι. Μία κλάση καλύτερο από το αντίστοιχο του Baldur's Gate 2, το οποίο θεωρούσα σχεδόν αξεπέραστο. Σημειώνεται ότι δεν έχει μεταφραστεί στα ελληνικά, γεγονός, όμως, που μ' ευχαριστεί διότι εξακολουθώ να υποστηρίζω ότι μερικοί όροι δεν μεταφράζονται με τίποτα και οι όποιες προσπάθειες έχουν γίνει, μου προκαλούν απέχθεια.





Δημιουργώντας την ομάδα σου.



Εχοντας ενεργοποιήσει το A CHEAT MODE, στην επάνω αριστερή γωνία εμφανίζονται τα FPS.

Το πιο σημαντικό στοιχείο του manual είναι ότι παραθέτει ολόκληρα αποσπάσματα από το βιβλίο της 3ης έκδοσης των κανόνων των AD&D. Είναι σε εκπληκτικό βαθμό κατατοπιστικό. Ακόμη και αν δεν σας αρέσει το παιχνίδι, πρέπει να το πάρετε, μόνο και μόνο για να έχετε το manual του ως οδηγό για μία σειρά πολύ σημαντικών ζητημάτων που αφορούν στους προαναφερόμενους κανόνες. Το διάβασα τρεις φορές, χωρίς να βαρεθώ καθόλου. Είχα πάρα πολύ καιρό να "τη βρω" σε τέτοιο βαθμό με το manual ενός παιχνιδιού.

ΤΕΡΑΤΑ - ΜΑΧΕΣ

Τα τέρατα του Pool of Radiance 2: Ruins of Myth Drannor, δυστυχώς, δεν είναι πάρα πολλά και πιστεύω ότι αυτό αποτελεί ένα από τα πιο σημαντικά μειονεκτήματα του παιχνιδιού. Κουράζει το γεγονός ότι αντιμετωπίζεις σχεδόν συνέχεια τους ίδιους εχθρούς. Μεγαλύτερη ποικιλία σε τέρατα θα αύξανε το ενδιαφέρον και,



Πρέπει να παρακολουθείς συνέχεια το Quest Log για να ξέρεις ποιες αποστολές έχεις ολοκληρώσει και ποιες όχι.



Από τις πιο δύσκολες μάχες που θα δώσεις στην αρχή του παιχνιδιού. Τα Orcs αυτά έχουν δύο κλειδιά που χρειάζεσαι. Παρατήρησε ότι στο δωμάτιό τους μπορείς να επιτεθείς είτε από τα ανατολικά είτε από τα νότια. Προτίμησε τη νότια πόρτα, γιατί διευκολύνει πάρα πολύ στη μάχη.

το κυριότερο, θα έκανε τις μάχες πιο ενδιαφέρουσες, αφού θα αναζητούσες συνέχεια καινούριες τακτικές.

Οι μάχες είναι turn based. Εχω γράψει επανειλημμένα ότι προτιμώ αυτό το κλασικό σύστημα μαχών από το καθαρό real time mode, όπου προσπαθείς να χτυπάς σαν τρελός και δεν έχεις χρόνο να μελετήσεις καμία εναλλακτική κίνησή σου. Το μεγαλύτερο ενδιαφέρον του παιχνιδιού εντοπίζεται εδώ ακριβώς: μπορεί οι εχθροί να μην εναλλάσσονται σημαντικά, παρουσιάζονται όμως σε διαφορετικούς σχηματισμούς και αυτό πολλές φορές αλλάζει όλη την πορεία μίας μάχης.

Ενα από τα σημαντικά προβλήματα του παιχνιδιού είναι ότι στα μικρά levels οι μάχες είναι εξαιρετικά δύσκολες, ενώ αργότερα που θα ανεβείς μερικά levels, τα πράγματα εξισορροπούνται. Το πρόβλημα γίνεται εντονότερο από το γεγονός ότι, τελικά, δεν ανεβαίνεις τόσο γρήγορα levels όσο ίσως θα περίμενες και για να ολοκληρώσεις το πρώτο Dungeon, το Main Hall, που είναι τεράστιο, κυριολεκτικά θα ιδρώσεις.

ΑΤΜΟΣΦΑΙΡΑ - ΔΡΑΣΗ - ΓΡΙΦΟΙ

Η ατμόσφαιρα είναι αρκετά καλή, έτσι όπως ταιριάζει σ' ένα παιχνίδι όπου εξερευνάς για ώρες ατελείωτες dungeons. Η δράση έγκειται σε δύο βασικά στοιχεία: εξερεύνηση και μάχες. Πολλοί το παρομοιάζουν σαν ένα hack & slash game, αλλά νομίζω ότι το αδικούν. Αν ήταν έτσι, τότε όλα τα παλιά CRPGs θα ήταν της ίδιας κατηγορίας.

Στην πράξη εμφανίζονται μία σειρά από προβλήματα, που δημιουργούν μία αντιφατική εικόνα για το παιχνίδι. Ετσι, κατά τη διάρκεια των εξερευνήσεων δεν μπορείς ν' απομακρυνθείς ουσιαστικά από την ομάδα σου, κάτι που ύστερα από λίγο γίνεται κουραστικό. Τα χρήματα που συγκεντρώνεις είναι άχρηστα, αφού δεν χρειάζεται ν' αγοράσεις σχεδόν τίποτα.

Το παιχνίδι επιτρέπει να κάνεις rest με απόλυτη ασφάλεια όπου η σχετική ένδειξη στο κάτω δεξιά μέρος της οθόνης είναι πράσινη

BUGS & PATCHES - ΜΑ ΠΟΥ ΕΙΝΑΙ ΤΑ ΠΡΟΒΛΗΜΑΤΑ;

Η πρώτη έκδοση του παιχνιδιού που κυκλοφόρησε ήταν η 1.0, η οποία προκάλεσε σάλο στις ΗΠΑ. Από την εποχή του Ultima 9 είχα να δω τόσο αρνητικές κριτικές. Το παιχνίδι παρουσίαζε 3-4 πολύ σημαντικά προβλήματα: Δεν σου επέτρεπε να το κάνεις Install, παρά μόνο στο default directory, μερικές φορές, όταν έκανες Uninstall, έσβηνε όλο το Program Filles των Windows, ενώ παρουσίαζε μερικά ανεξήγητα κολλήματα μνήμης, σε μερικά σημεία craches, και, τέλος, πολύ σημαντικά προβλήματα με τις κάρτες της nVIDIA, ειδικά τις GeForce 2.

Σχεδόν όλα τα αμερικανικά περιοδικά και τα Internet sites έθαψαν το παιχνίδι. Ξεπέρασαν και αυτήν την αρνητική κριτική που είχαν κάνει στο Ultima 9. Η Ubisoft κυκλοφόρησε σχεδόν αμέσως έναν ειδικό unistaller που έλυνε το πρόβλημα της απεγκατάστασης και στη συνέχεια ένα ακόμη patch που διόρθωνε τα πιο σημαντικά προβλήματα που είχαν ως τότε καταγραφεί.

Και, όμως, οι αρνητικές κριτικές για τα τεχνικά προβλήματα και τα bugs που παρουσίαζε, συνέχισαν να κατακλύζουν τον Τύπο. Η εντύπωση που σχημάτισα διαβάζοντας περισσότερα από 16 διαφορετικά reviews είναι ότι σε πολύ μεγάλο βαθμό είναι "επαναλαμβανόμενα", πιστεύω να καταλαβαίνετε τι εννοώ...

Στη χώρα μας κυκλοφορεί η έκδοση 1.2, η οποία φαίνεται πολύ σταθερή και δεν παρουσιάζει κανένα από τα πιο πάνω προβλήματα. Εγκαθιστάς το παιχνίδι όπου θέλεις, δεν κρασάρει άνευ λόγου και αιτίας και το Uninstall λειτουργεί κανονικά. Το δοκίμασα, αφού όμως πρώτα πήρα σε backup όλα τα κρίσιμα αρχεία μου (καλού - κακού που λένε).

Στο site της Ubisoft έχει ήδη προστεθεί και ένα καινούριο patch, το 1.3. Σας το συνιστώ ανεπιφύλακτα, αφού διορθώνει, ούτε λίγο ούτε πολύ, 56 μικροπροβλήματα (!), τα οποία το πιο πιθανόν είναι να αντιμετωπίσετε.

Κοντεύοντας να τελειώσω το παιχνίδι, αντιμετώπισα μερικές περιπτώσεις crash, κάτω από ιδιόμορφες συνθήκες, όμως μου έχει κάνει μεγάλη εντύπωση που κανείς άλλος μέχρι τώρα δεν έχει αναφέρει το πρόβλημα αυτό. Κατά τη διάρκεια των μαχών μπορεί να σκοτωθεί κάποιος χαρακτήρας. Στις περιπτώσεις αυτές, αφού κέρδιζα τη μάχη, έκανα αμέσως SAVE και κοιτούσα αν μπορούσα να θεραπεύσω το νεκρό χαρακτήρα. Μερικές φορές ο χαρακτήρας εξαφανιζόταν! Οταν έκανα LOAD τη σωσμένη θέση, ο "νεκρός" χαρακτήρας εμφανιζόταν είτε σε άλλη θέση του δωματίου όπου είχε χτυπηθεί ή και σε τελείως άλλο δωμάτιο. Υστερα από 2-3 προσπάθειες να τον "αναστήσω", το παιχνίδι τελείως ξαφνικά με πετούσε στο desktop των Windows. Η καλύτερη λύση που είχα ήταν να φορτώσω ένα SAVE πριν από τη συγκεκριμένη μάχη και να ξαναπροσπαθήσω.

Σε κάθε περίπτωση, αφού εγκατέστησα και το 1.3 patch, το παιχνίδι δείχνει εξαιρετικά σταθερό. Τονίζω, για ακόμη μία φορά, ότι η έκδοση που κυκλοφορεί στη χώρα μας (1.2) δεν έχει κανένα από τα προβλήματα που είχε η πρώτη έκδοση που κυκλοφόρησε στις ΗΠΑ (1.0).

και με ρίσκο όπου είναι κίτρινη. Αν και αυτό ακούγεται καλό, στην πράξη ανατρέπει πλήρως όλη την ουσία των διαφορετικών χαρακτήρων. Τώρα πια δεν χρειάζεται να προσέχεις τα spells σου, αφού στο επόμενο βήμα σου μπορείς να κάνεις rest και να τ' ανανεώσεις. Ετσι, όμως, το παιχνίδι καθιστά τους μάγους πανίσχυρους, αφού ουσιαστικά είναι συνέχεια εξοπλισμένοι με spells. Σημειώνεται ότι δεν υπάρχει πια η επιλογή να κάνεις memorize τα spells, αφού η χρήση τους ανανεώνεται αυτόματα κάθε φορά που θα κάνεις rest.

Θεωρώ ότι ο χαρακτήρας των CRPGs έχει παρεξηγηθεί αρκετά. Επειδή βγήκαν μερικά παιχνίδια με πολύ μεγάλο σεναριακό βάθος και με ισχυρό background στους NPC χαρακτήρες, αρκετοί θεωρούν ότι από εδώ και πέρα όλα τα CRPGs πρέπει να είναι έτσι. Διαφωνώ, όσο και αν μου άρεσαν τα Baldur's Gate 2 ή το PlaneScape Torment. Αν θέλω σεναριακό βάθος και ανάπτυξη ή χαρακτήρες με ιστορία που εξελίσσεται κ.λπ., θα διαλέξω ένα Adventure game. Προσοχή, δεν υποστηρίζω ότι τα CRPGs δεν πρέπει να εξελίσσονται. Απλώς πιστεύω ότι δεν μπορεί να χάνονται τα βασικά στοιχεία τους, που τα έκαναν όλα αυτά τα χρόνια να ξεχωρίσουν ως είδος: η δημιουργία και η ανάπτυξη χαρακτήρων, οι μάχες και η εξερεύνηση. Το Pool of Radiance 2 διαθέτει τα 2 1/2 από αυτά (το μισό πάει στην "κολοβή" δημιουργία και ανάπτυξη χαρακτήρων που έχει).



Δείγματα των χαρτών του παιχνιδιού.



Βρίσκοντας τον πρώτο χαρακτήρα που μπορείς να πάρεις στην ομάδα σου, τον Wizard Jarial. Πρώτα, όμως, πρέπει να λύσεις το γρίφο που σου υποδεικνύει και να τον ελευθερώσεις.



Προτού ανοίξεις οποιοδήποτε σεντούκι, πρέπει να απομακρύνεις την υπόλοιπη ομάδα σου και μετά από το skills του κλέφτη (πλήκτρο S) να επιλέξεις διαδοχικά τα SEARCH/DISABLE DEVICE/OPEN LOCK.

MULTIPLAYER

Στο multiplayer μπορούν να παίξουν από 2-6 παίκτες μέσω LAN ή μέσω Internet. Καλό είναι να ξέρεις την IP address του άλλου υπολογιστή, για την περίπτωση που ο εντοπισμός του δεν γίνει αυτόματα. Ενας θα δημιουργήσει τον βασικό χαρακτήρα και θα τον χειρίζεται, ενώ οι άλλοι θα πάρουν τους υπόλοιπους 5 βασικούς NPCs χαρακτήρες που θα συμπληρώνουν την ομάδα. Αυτός που έχει τον πιο δυνατό υπολογιστή, πρέπει να ξεκινήσει το παιχνίδι δημιουργώντας τον πρώτο χαρακτήρα. Κατά τ' άλλα το multiplayer mode δεν είναι τίποτα το ιδιαίτερο σε σχέση με το single player mode.

ΣΥΝΟΨΙΖΟΝΤΑΣ

Το Pool of Radiance 2: Ruins of Myth Drannor είναι ένα παιχνίδι που προσφέρει ατελείωτες ώρες εξερεύνησης και μαχών στο χρήστη. Ο χειρισμός του απαιτεί αρκετή εξοικείωση, όπως επίσης εξοικείωση απαιτούν οι πολλοί περιορισμοί που υπάρχουν στο παιχνίδι. Αν, όμως, είστε θαυμαστές του gaming, τότε να είστε σίγουροι ότι με το Pool of Radiance 2 θα περάσετε πάρα πολύ καλά. Προσωπικά το έχω ευχαριστηθεί τόσο πολύ, ώστε ετοιμάζομαι να το παίξω από την αρχή με έναν μόνο χαρακτήρα, έτσι για να το απολαύσω καλύτερα. PC

ΕΠΙΔΟΣΕΙΣ	
ΓΡΑΦΙΚΑ	90
ΗΧΟΣ	75
ΣΕΝΑΡΙΟ	85
ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ	85
ΔΡΑΣΗ	90
MANUAL	96

89



Το Pool of Radiance 2: Ruins of Myth Drannor είναι ένα CRPG από τα παλιά, όταν η έννοια CRPGs ήταν συνώνυμη με τους κανόνες των AD&D RPG games, κάτι που πάνω απ' όλα σήμαινε ένα σχετικά καλό σενάριο, ατέλειωτες μάχες και πολύ, μα πολύ exploration. Αν αυτά σας αρέσουν ή σας αρκούν, τότε τρέξτε να πάρετε το παιχνίδι προτού διαβάσετε αυτό το review. Αν όχι, διαβάστε πρώτα προσεκτικά και μετά αποφασίστε.

THE LEGACY OF KAIN SERIES

SOUL REAVER 2

Πριν από χρόνια, ένας δύσμοιρος συντάκτης του "PC Master" αντιπαθούσε τις κονσόλες. Ομως, όλα άλλαξαν όταν ήρθε σε επαφή με το Xbox! Εκτοτε άρχισε να εκτιμά και να σέβεται τόσο τις κονσόλες όσο και τα παιχνίδια που βγαίνουν γι' αυτές. Πώς αντιμετωπίζει πλέον αυτός ο συντάκτης τα arcade games σε PCs; Διαβάστε και θα καταλάβετε!

του Νίκου DuMmWiaM Κόντη
DuMmWiaM@otenet.gr



ΕΤΑΙΡΕΙΑ
EIDOS/CRYSTAL DYNAMICS

ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΗΣ
Pentium III 450MHz, 128MB RAM, 16MB κάρτα γραφικών, 950MB στο σκληρό δίσκο



Τύφλα νά 'χει ο Spiderman. Ο Raziel σκαρφαλώνει και τοίχους!

Μπράβο σας, καταλάβατε ότι αυτός ο άμοιρος, δυστυχισμένος και ταλαιπωρημένος (από τον βάρβαρο αρχισυντάκτη Κράτσα) συντάκτης είμαι εγώ! Το παιχνίδι που θα σας παρουσιάσω δεν είναι άλλο από το Soul Reaver II, το οποίο, αφού έκανε το ντεμπούτο του για PlayStation 2 (PS2), έσκασε μύτη και στο PC. Αφού υποτίθεται ότι μόνο η αφρόκρεμα των παιχνιδιών μεταπηδούν από κονσόλα σε PC και το αντίστροφο, όπως συνέβη με τα Diablo, Max Payne (από PC σε PS), αλλά και με τα πολύ καλά Summoner, Metal Gear, σκέφτηκα ότι και το Soul Reaver II θα άξιζε τα λεφτά του και οι εταιρείες θα περιμένουν ότι οι πωλήσεις του θα υπερκαλύψουν τα έξοδα μετατροπής του από PS σε PC. Καθώς διένυα, λοιπόν, τη μετά-Gothic εποχή και ξεκίνησα να παίζω το Soul Reaver II για την παρουσίαση, έσκασε το Medal Of Honor και με έκανε σμπαράλια και λίγο αργότερα το Serious Sam II που με γονάτισε! Ασυναίσθητα, λοιπόν, ενώ γνώριζα ότι τα τρία αυτά παιχνίδια δεν συγκρίνονται μεταξύ τους, έκανα τη σύγκριση μεταξύ τους σε ό,τι αφορά το βαθμό εθισμού και πώρωσης... Δυστυχώς, το Soul Reaver II βγήκε ηττημένο και με βαθιές πληγές. Γι' αυτό αναφέρομαι περί φτυαριών στην εισαγωγή του review, επειδή όταν έχεις γευτείς την αμβροσία, δεν σου κάνει αίσθηση η σοκολάτα, επειδή όταν έχεις δακρύσει μπροστά στη GeForce III Ti 500, δεν σε αγγίζει η Riva TNT/TNT2, επειδή όταν έχεις νιώσει το μαστίγιο του Κράτσα, δεν δίνεις σημασία στις απειλές του Κλάδη, οι οποίες ομολογουμένως είναι υπολογίσιμες.

Το παιχνίδι λανσάρεται ως Action-Adventure, αλλά ουσιαστικά είναι Action-Puzzle. Επειδή έχει διάσπαρτους γρίφους, δεν σημαίνει ότι θα του κολλήσουμε και τον τίτλο Adventure.

Στο παιχνίδι θα ασχοληθείτε κυρίως με δύο... συν ένα πράγματα. Το πρώτο και βασικότερο είναι ότι θα πολεμάτε αντιπάλους. Εξάλλου, δεν νοείται action game χωρίς το στοιχείο της μάχης. Το δεύτερο με το οποίο θα καταπιαστείτε και για το οποίο θα καταναλώσετε την περισσότερη φαιά ουσία, είναι να λύνετε τα puzzles κάθε περιοχής, καθώς δεν μπορείτε να κάνετε διαφορετικά. Αν δεν λύσετε τους γρίφους, δεν προχωρείτε στην

περιπέτεια. Αντί, λοιπόν, να χαρακτηρίσουμε το παιχνίδι ως Action-Puzzle, το χαρακτηρίζουμε ως Ξυλοφόρτωμα-Σπαζοκεφαλιά και είμαστε μέσα. Δεν υπάρχει τίποτα το κακό, βέβαια, σε αυτά τα παιχνίδια, μόνο που από ένα σημείο και μετά γίνονται κουραστικά.

ΥΠΟΘΕΣΗ - ΣΕΝΑΡΙΟ

Η υπόθεση ξεκινά από το Blood Omen: Legacy Of Kain, το οποίο ήταν το πρώτο της σειράς (όπου παίζατε τον Kain), συνεχίζει με το Soul Reaver I, το οποίο είναι αφετηρία των περιπετειών του Raziel, και καταλήγει στο Soul Reaver II, όπου συνεχίζετε τις περιπέτειες του κεντρικού ήρωα Raziel καθώς αναζητά την εκδίκηση από τον Kain. Οσον αφορά στο μέλλον της σειράς, μόνο δυσοίωνο δεν είναι, καθώς ήδη ετοιμάζεται το Blood Omen II, ενώ υπάρχουν φήμες και για το Soul Reaver III! Στο Soul Reaver II, όπως ήδη έχουμε αναφέρει, ο παίκτης υποδύεται τον Raziel, έναν πρώην ένδοξο ιππότη (ελεύθερη μετάφραση του Sarafan Warrior), του οποίου το πτώμα βεβηλώθηκε, η ψυχή του ξεριζώθηκε και έγινε βρικόλακας-υπηρέτης του Kain, συγκεκριμένα ο πρώτος υπηρέτης του Kain. Ο Raziel υπηρέτησε πιστά τον Kain και ήταν κάτι σαν υπαρχηγός. Ομως ο Raziel κατάφερε να πετύχει μία υψηλή μορφή μεταμόρφωσης ως βρικόλακας... και έτσι στην πλάτη του εμφανίστηκαν φτερά! Ο Kain τον μίσησε γι' αυτό (διότι ουσιαστικά τον ξεπέρασε σε εξέλιξη), ξερίζωσε τα φτερά του και τον πέταξε στη Lake Of The Dead. Ο Raziel, όμως, κατάφερε να επιβιώσει και να θεραπεύσει τις πληγές του στα βάθη της αβύσσου με τη βοήθεια του Elder God και ορκίστηκε εκδίκηση στον Kain. Οταν επέστρεψε στην επιφάνεια, δεν του έφτανε το αίμα για να χορτάσει την πείνα του. Χρειαζόταν κάτι παραπάνω, κάτι πιο ισχυρό από το αίμα... Χρειαζόταν τις ίδιες τις ψυχές των θυμάτων του. Πλέον ήταν ένας βρικόλακας των ψυχών, ένας αγγελιαφόρος του Elder God. Προκειμένου ο Raziel να εκδικηθεί τον Kain, χρειάστηκε να πολεμήσει όλους τους βρικόλακες που παλαιότερα ήταν κατώτεροί του και υπηρετούσαν τον Kain. Η τελική μάχη έγινε στα Pillars Of Nozgoth και ο Kain χρησιμοποίησε ενάντια στον Raziel το διάσημο ξίφος Soul Reaver, το οποίο όμως έσπασε πάνω στον Raziel χωρίς να τον σκοτώσει, και έτσι έγινε το συμβιωτικό όπλο του. Ο Kain αργότερα δραπέτευσε μέσα από το μαγικό δωμάτιο Chronoplast. Κάπου εδώ ξεκινάει η ιστορία μας... τη στιγμή που ο Raziel ακολουθεί τον Kain!

Το σενάριο είναι σίγουρα από τα καλύτερα που έχω δει και γίνεται ακόμα καλύτερο εάν έχετε παίξει τους προκατόχους του παιχνιδιού, Blood Omen: Legacy of Kain και Soul Reaver I. Το βάθος της ιστορίας φαίνεται καθ' όλη τη διάρκεια της περιπέτειας και ξεπροβάλλει ανά τακτά διαστήματα με τους εντυπωσιακούς διαλόγους μεταξύ των ηρώων, τα πολλαπλά επίπεδα στην πλοκή και τις επιτόπιες στροφές στη ροή της ιστορίας (με χειρόφρενο). Αρκετές φορές, όμως, το παιχνίδι το παρακάνει, ιδίως με την πλοκή και τους διαλόγους, με αποτέλεσμα... να σας παίρνει ο ύπνος, αφού δεν μπορείτε να κάνετε κι αλλιώς, καθώς δεν υπάρχει πλήκτρο με το οποίο να περάσετε τα Cinematics! Σημαντικό λάθος από την πλευρά των σχεδιαστών. Δεν ξέρω εάν στην έκδοση του παιχνιδιού για PS2 υπήρχε τέτοιο πλήκτρο, με τη χρήση του οποίου θα μπορούσε ο παίκτης να περάσει τα βίντεο του παιχνιδιού, πάντως στο PC δεν υπάρχει (δοκίμασα όλα τα πλήκτρα - εκτός από το Reset :P). Ακόμα ένα λαθάκι αφορά στο ότι κατά τη διάρκεια των βίντεο δεν καταγράφονται οι διάλογοι σε υπότιτλους, με αποτέλεσμα να χάνετε ορισμένα σημεία της συζήτησης, εάν δεν είστε εξοικειωμένοι με την αγγλική γλώσσα. Η επιλογή Dark Chronicles από το κεντρικό μενού λειτουργεί ως Journal, οπότε, εάν θέλετε να διαβάσετε ορισμένα σημεία των περασμένων διαλόγων, μπορείτε να το κάνετε οποιαδήποτε στιγμή του παιχνιδιού.

Υπέρ & Κατά

Θετικά

- Θεϊκά γραφικά και ήχος
- Ταχύτατο στο loading
- Ιδιόμορφη νοοτροπία παιξίματος

Αρνητικά

- Υψηλές απαιτήσεις
- Χειρισμός κομματάκι στρυφνός
- Επειτα από ένα σημείο το παιχνίδι γίνεται κουραστικό

ΓΡΑΦΙΚΑ - ΗΧΟΣ

Here... I give my changes. Δεν μπορώ να πω, το Soul Reaver II έχει άψογα γραφικά. Εάν έχετε ισχυρό μηχάνημα (GeForce III, 800MHz + CPU), τα μάτια σας θα απολαύσουν ένα μοναδικό θέαμα, που, κακά τα ψέματα, μόνο στις κονσόλες μπορείτε να δείτε. Είναι από τα πρώτα παιχνίδια που υποστηρίζουν το Anisotropic Filtering (μέχρι τώρα είχαμε το Bilinear και Trilinear) και οι κάτοχοι της GeForce III θα δουν πράγματα και θαύματα στην οθόνη τους! Το Anisotropic Filtering αφαιρεί τη θολούρα που έχουν τα 3D Textures που βρίσκονται σε μακρινή απόσταση και διορθώνει τα μικροπροβληματάκια του Antialiasing. Τα γραφικά γίνονται πιο



Θαυμάστε τοπίο... Ανάλυση 1.600x900.



Οποτε βλέπετε αυτό το σκηνικό, μπορείτε να αρχίσετε να ντύνεστε για να φύγετε από το σπίτι. Από εδώ γίνεται το Save.

ομαλά, πιο ρεαλιστικά και σαφώς πιο ατμοσφαιρικά. Βέβαια, εξαντλείτε όλα τα περιθώρια στην κάρτα γραφικών σας, ωστόσο γι' αυτό την έχετε αγοράσει, για να της... αλλάζετε τα φώτα.

Οι υποστηριζόμενες αναλύσεις ξεκινούν από την παιδαριώδη 320x200 (απορώ γιατί υπάρχουν ακόμα τέτοιες αναλύσεις) και φτάνουν μέχρι τη φανταστική 1.600x900, όπου το θέαμα είναι μεγαλειώδες. Το παράδοξο είναι ότι όποια ανάλυση και να επιλέξετε, ο χρόνος φορτώματος του παιχνιδιού είναι ο ίδιος, δηλαδή αστραπιαίος! Ακόμα προσπαθώ να καταλάβω πώς το καταφέρνουν αυτό. Συνήθως, ο χρόνος φορτώματος ενός παιχνιδιού επηρεάζεται και από τα γραφικά που επιλέγει ο χρήστης. Το Soul Reaver II, από ό,τι φαίνεται, αποτελεί εξαίρεση, διότι με το πάτημα του Load, το παιχνίδι φορτώνει σχεδόν αμέσως. Ο κώδικας που χρησιμοποίησαν οι προγραμματιστές είναι υποδειγματικός, όπως επίσης υποδειγματικός είναι ο κώδικας του Serious Sam Second Encounter (διαβάστε το σχετικό review στο παρόν τεύχος).

Ο ήχος και η μουσική συμβαδίζουν με τα κορυφαία γραφικά και συντελούν στη μέγιστη απόλαυση. Οι διάλογοι είναι πολύ καλοί, από επαγγελματίες ηθοποιούς, παρ' όλο που χρησιμοποιείται περίπλοκο λεξιλόγιο. Το πρόβλημα θα λυνόταν εάν υπήρχαν υπότιτλοι, αλλά, όπως προανέφερα, από αυτό δεν διαθέτει το κατάστημα... Σε γενικές γραμμές, πάντως, σε γραφικά και ήχο το παιχνίδι σκίζει. GeForce και Audigy θα αποδώσουν τα μέγιστα και θα ψηθούν, καθώς θα προσπαθούν να αποδώσουν την απαιτούμενη από το παιχνίδι πανδαισία. Το Soul Reaver II δεν έχει τίποτα να ζηλέψει από τον δίδυμο "αδερφό" του που κυκλοφορεί για κονσόλα, τουλάχιστον στο θέμα των γραφικών και του ήχου.

ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ - GAMEPLAY

Ξεκινάμε από το χειρισμό, ο οποίος είναι κομματάκι παράξενος. Μπορείτε να χρησιμοποιήσετε συνδυασμό mouse+keyboard ή



μόνο keyboard, για να χειριστείτε τον Raziel. Δοκίμασα να παίξω μόνο με το Keyboard, αλλά αποδείχθηκε καταστροφικό, καθώς σε ορισμένα σημεία δεν μπορούσα να χειριστώ την προοπτική της κάμερας. Το καλό είναι ότι στα τρία κουμπιά του mouse μπορείτε να αναθέσετε ό,τι εντολές θέλετε, ακόμα και αν αυτές υπάρχουν στο keyboard. Τα βελάκια του keyboard κινούν το χαρακτήρα προς τις αντίστοιχες κατευθύνσεις, τις οποίες, δυστυχώς, δεν μπορείτε να αλλάξετε. Ευτυχώς, όμως, δεν χρειάζεται, καθώς θα κινείτε το χαρακτήρα σας πατώντας μόνο το Forward και θα πηγαίνετε δεξιά ή αριστερά με την κάμερα (δηλαδή το mouse). Οι μάχες είναι αρκετά "εφετζίδικες", γρήγορες και μπορείτε να χρησιμοποιείτε συνδυασμό δύο επιθέσεων (normal & heavy attack) για να κατατροπώσετε τους αντιπάλους σας. Ακρως εντυπωσιακός είναι ο τρόπος που ο Raziel αποτελειώνει τους εχθρούς του, με μία φαντασμαγορική φιγούρα (παίζει ρόλο τόσο το όπλο όσο και ο αντίπαλος). Απαράδεκτο είναι το γεγονός ότι δεν υπάρχει κάποιο πλήκτρο για να περάσετε τα Cinematics και ιδίως την εισαγωγή, η οποία είναι Τ Ε Ρ Α Σ Τ Ι Α! Αυτό σε συνδυασμό με τη μη ύπαρξη κανονικής ρουτίνας Save, είναι από τα μεγαλύτερα μειονεκτήματα του Soul Reaver II. Για να σώσετε τη θέση σας, πρέπει να φτάσετε σε συγκεκριμένα σημεία του χάρτη, όπου υπάρχουν κάτι οβελίσκοι (σε στυλ μενίρ). Αρκετές φορές έπαιζα περίπου μία ώρα προκειμένου να φτάσω σε κάποιο σημείο για να σώσω και να μπορέσω να κλείσω τον καταραμένο υπολογιστή. Είναι από τα παιχνίδια που πρέπει να βάλουν στα Requirements, πέραν των τεχνικών χαρακτηριστικών, και το ακόλουθο: No Personal Life! Ούτε σκύλο, ούτε φίλη, ούτε οικογένεια, ούτε μάθημα... παίζεις Soul Reaver II και τίποτε άλλο..

Είναι εντυπωσιακό το γεγονός ότι ο Raziel



Μόλις έχω σκοτώσει έναν φρουρό και καταβροχθίζω την ψυχή του, για να γεμίσω ενέργεια.



Το αποτελείωμα των αντιπάλων είναι πάντα εντυπωσιακό... δεν βρίσκετε;



Από αυτά τα Pods θα μπορείτε να φορτίζετε το όπλο σας, το Soul Reaver, με ενέργεια.



Είμαι στη Material Plane και από το ειδικό μενού θα μεταπηδήσω στη Spectral, ούτως ώστε να περάσω μέσα από την πύλη!

μπορεί να κινείται σε δύο διαστάσεις κάθε πίστας, τη Spectral και τη Material. Η διάσταση Material είναι ο κανονικός κόσμος του Raziel, ενώ η Spectral είναι μία παραμορφωμένη εικόνα της Material, όπου κατοικούν οι ψυχές (έχει γαλάζιες αποχρώσεις). Μπορείτε να μπείτε οποιαδήποτε στιγμή θέλετε στη Spectral Plane, αλλά για να γυρίσετε στη Material, πρέπει να βρείτε τα Portals που βρίσκονται στο έδαφος και να έχετε γεμάτη ενέργεια. Αρκετές φορές θα εναλλάσσεστε από τη Material στη Spectral, προκειμένου να προσπεράσετε τα εμπόδια κάθε πίστας. Για να γεμίσει ενέργεια ο Raziel, πρέπει να "πίνει" τις ψυχές των θυμάτων του, οι οποίες λειτουργούν όπως το αίμα στους βρικόλακες. Το καλύτερο αλλά και βασικότερο όπλο του ήρωα είναι το Soul Reaver, το οποίο συμβιώνει στην ουσία με τον Raziel και εκείνος μπορεί να το καλέσει όποτε θελήσει (εν αντιθέσει με το Soul Reaver I, όπου μπορούσε να το καλέσει μόνο όταν είχε Full ενέργεια). Λίγο μετά την αρχή της περιπέτειας, το Soul Reaver αποκτά τη δική του βούληση και πλέον οι αντίπαλοι που σκοτώνει ο Raziel με αυτό δεν ελευθερώνουν την ψυχή τους, διότι την καταβροχθίζει το Soul Reaver. Το δεύτερο σημαντικό στοιχείο είναι ότι, εάν χρησιμοποιήσει πολλές φορές το Soul Reaver ο Raziel, το όπλο τον τιμωρεί και τον στέλνει στη Spectral Plane (αυτό συμβαίνει όταν η πράσινη καμπύλη συμπληρώσει έναν κύκλο γύρω από την ενέργεια του Raziel). Καλό θα ήταν να χρησιμοποιείτε συμβατικά όπλα και μόνο στους βαρβάτους αντιπάλους να χρησιμοποιείτε το Soul Reaver.



Φτιάχνοντας μία γέφυρα από σκιά, προκειμένου να περάσω απέναντι.

Στο Soul Reaver I υπήρχε το στοιχείο του Stealth, οπότε μπορούσατε να αιφνιδιάζετε τους αντιπάλους σας, κάτι που όμως δεν μεταφέρθηκε στο Soul Reaver II. Βέβαια, για να καλύψει το κενό αυτό, το Soul Reaver II έχει πολλά περισσότερα puzzles και σπαζοκεφαλιές από τον προκάτοχό του. Καθρέφτες, αντανακλάσεις φωτός, μετακινούμενες κολόνες και άλλα παρόμοια χαρακτηριστικά θα υπάρχουν στις περισσότερες πίστες, προκειμένου να τις ολοκληρώσετε. Συνολικά η περιπέτειά σας θα κρατήσει 12-18 ώρες. Κλείνοντας, νομίζω ότι είναι περιττό να αναφέρω ότι δεν υπάρχει Multiplayer.

ΣΥΜΠΕΡΑΣΜΑ

Θα πω τα πράγματα με το όνομά τους: το παιχνίδι είναι ικανοποιητικό προς καλό. Σίγουρα δεν θα αλλάξει το ρου στο χώρο του gaming, εν αντιθέσει με άλλα παιχνίδια που βγήκαν αυτήν την περίοδο. Από ένα σημείο και μετά ασχολήθηκα μαζί του μόνο και μόνο για να δω την εξέλιξη του σεναρίου και να απολαύσω τα θεσπέσια γραφικά. Δεν είναι το παιχνίδι που θα σας πωρώσει και θα σας κρατήσει κολλημένο στον υπολογιστή. Πολύ εκνευριστική βρήκα τη Save Engine του, η οποία ώρες ώρες με απωθούσε από το παιχνίδι. Πρέπει να είστε σίγουροι ότι δεν έχετε να κάνετε τίποτα για τις επόμενες 1-2 ώρες, ώστε να παίξετε ήρεμα το Soul Reaver II, αλλιώς δεν πρέπει να ξεκινήσετε. Στις δε Cinematics, έπρεπε να δίνουν δώρο μαζί με το παιχνίδι και ένα μαξιλάρι, για να τις απολαμβάνετε περισσότερο. Ρε, πάμε καλά... Δεν υπάρχει πλήκτρο για να περνάς τα βίντεο του παιχνιδιού; Αυτό είναι που λένε δικτατορία παιχνιδιών. Οπως συμβαίνει και στο Pool Of Radiance, όπου δεν μπορείς να μοιράσεις τα Skills Points και τα Feats στους χαρακτήρες σου ύστερα από κάθε Level Up, γιατί από αυτό το καθήκον σε απαλλάσσει ο υπολογιστής! Ελεος...

Εάν θέλετε να κάνετε μια καλή αγορά, πάρτε είτε το Medal Of Honor ή το Serious Sam (από την κατηγορία των Action παιχνιδιών). Το Soul Reaver II είναι καλούτσικο αλλά δεν μπορεί να συγκριθεί με τους δύο αυτούς κολοσσούς. Απευθύνεται στους φανατικούς του είδους και στους λάτρεις των φαντασμαγορικών γραφικών... Over And Out. PC

ΕΠΙΔΟΣΕΙΣ	
ΓΡΑΦΙΚΑ	98
ΗΧΟΣ	98
ΣΕΝΑΡΙΟ	96
ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ	86
ΑΝΤΟΧΗ	60
	83

Pas mal... pas mal.



ALFRED HITCHCOCK THE FINAL CUT

Τι να πρωτοπεί κανείς για το μεγάλο και μοναδικό Alfred Hitchcock; Είναι, και θα είναι για πάρα πολλά χρόνια ακόμη, ένας από τους μεγαλύτερους και πιο πρωτοποριακούς σκηνοθέτες που σημάδεψε την εξέλιξη του κινηματογράφου με τις πρωτοποριακές ιδέες και τεχνικές του. Όταν διάβασα τα σχετικά δελτία Τύπου, βάσει των οποίων η Arxel Tribe πήρε τα δικαιώματα για να δημιουργήσει ένα παιχνίδι που θα βασιζόταν στις ταινίες του μεγάλου αυτού σκηνοθέτη, μου δόθηκε η εντύπωση ότι θα πρόκειται περισσότερο για ένα πρόγραμμα προβολής μερικών από τις κορυφαίες ταινίες του, παρά για ένα computer game που θα εμπνέεται από αυτές.

του Αντρέα - Παρασκευά Τσουρινάκη



Η Wanadoo Edition δεν χρειάζεται ιδιαίτερες συστάσεις. Με τα δύο τελευταία adventures της, το Loch Ness και το Alfred Hitchcock: The Final Cut, επιβεβαιώνει αυτό που είναι πια σχεδόν κοινή αίσθηση, ότι δηλαδή η εταιρεία, με αργά αλλά σταθερά βήματα, έχει γίνει για την Ευρώπη σχεδόν ό,τι ήταν παλιότερα η Sierra για τις ΗΠΑ: η εταιρεία-μητέρα όλων των adventurers όσον αφορά στην ήπειρό μας, και όχι μόνο.

ΣΕΝΑΡΙΟ

Το The Final Cut είναι ένα αστυνομικό-θρίλερ adventure game, που με την πρώτη εντύπωση σε αφήνει να νομίζεις ότι θα ακολουθήσει τις συνταγές των λεγόμενων ταινιών φιλμ νουάρ, αλλά που, τελικά, σε παρασύρει σε μία μοναδική δίνη μυστηρίου και αγωνίας, ανάλογη με αυτήν που κυριαρχεί στις περισσότερες ταινίες του μεγάλου Άγγλου σκηνοθέτη.

Από την αρχή μού έκανε μεγάλη εντύπωση το γεγονός ότι το σενάριό του εξελίσσεται στη σύγχρονη εποχή. Ο παίκτης χειρίζεται τον Joseph Shamley, έναν ιδιωτικό ντετέκτιβ που, μετά το θάνατο των γονιών σου σ' ένα αυτοκινητικό δυστύχημα (τη μέρα ακριβώς που γινόταν η κηδεία του μεγάλου Χίτσκοκ;), απέκτησε τις λεγόμενες "psychic" ιδιότητες. Έγινε, δηλαδή, ένας από αυτούς τους λίγους ανθρώπους που "ισχυρίζονται" ότι έχουν την ικανότητα, αν βρεθούν σε συγκεκριμένο χώρο ή ακουμπήσουν κάποιο αντικείμενο, να δουν φευγαλέες εικόνες που αφορούν στο συγκεκριμένο χώρο ή αντικείμενο, είτε το τελευταίο αφορά στο αντικείμενο αυτό καθ' εαυτό είτε στη χρήση του από κάποιον άνθρωπο.

Ενώ ετοιμάζεται να φύγει για ολιγοήμερες διακοπές, που θα τις αφιερώσει στο ψάρεμα, τον επισκέπτεται μία πανέμορφη, ξανθιά νέα γυναίκα (από αυτές που σχεδόν όλα τ' αρσενικά θα ήθελαν να έχουν δίπλα τους - μην ταράζεστε, όμως, εδώ ζούμε στον κόσμο της φαντασίας, οπότε ο καθένας μπορεί να φαντάζεται ό,τι θέλει, έτσι δεν είναι;). Αν και μουγκή,

> **ΕΤΑΙΡΕΙΑ**
> ARXEL TRIBE/WANADOO EDITION
> http://hitchcock.arxeltribe.com/UK/site.html
>
> **ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΗΣ**
> Pentium 2 στα 333MHz, 64MB RAM, Windows 9x/Me2000/XP, DirectX 7, 24x CD-ROM drive, 8MB SVGA κάρτα γραφικών με DirectX συμβατούς drivers, 16bit Windows με DirectX συμβατούς drivers, πληκτρολόγιο και 100% Microsoft συμβατό mouse, 300MB στο σκληρό
>
> Το παιχνίδι περιλαμβάνει 2 CDs.

επικοινωνεί μαζί του με μία πρωτότυπη συσκευή και του εξηγεί ότι ο θείος της Robert Marvin-Jordan, ένας πάμπλουτος με επιχειρήσεις στο χώρο των φαρμακευτικών ειδών, τον θέλει επειγόντως. Ο θείος της γυρίζει μία ταινία στην έπαυλή του και ξαφνικά μέσα στη νύχτα όλο το συνεργείο του εξαφανίστηκε.

Θέλει να φύγει για το ψάρεμα που τόσο πολύ λατρεύει αλλά και που τόσο έχει ανάγκη, αλλά το βλέμμα της ξανθιάς γυναίκας, και όχι μόνο, τον έχει αιχμαλωτίσει για τα καλά. Σαν ζαλισμένος, σαν σε όνειρο, την ακολουθεί στην έπαυλη του θείου της και ενώ αυτή τον καληνυχτίζει, έχει το πρώτο psychic flashback του. Βλέπει ξαφνικά σκηνές από το



Η έπαυλη στην οποία εξελίσσεται η περιπέτεια.



Εδώ θα διαδραματιστεί το φινάλε του παιχνιδιού και θα αποκαλυφθούν όλες οι σεναριακές "λεπτομέρειες". Είναι το κρυφό Editing room.

αυτοκινητικό δυστύχημα που προκάλεσε το θάνατο των γονιών του. Η περιπέτειά του μόλις έχει αρχίσει...

Δυστυχώς, σε μία ιστορία αγωνίας και μυστηρίου δεν μπορείς να πεις πολλά, καθώς κινδυνεύεις να αποκαλύψεις βασικές πληροφορίες που αφορούν στη σεναριακή πλοκή και εξέλιξη του παιχνιδιού.

Δεν υπάρχει καμία περίπτωση να καταλάβετε από την αρχή τι ακριβώς συμβαίνει, έτσι μην ξοδεύετε άδικα τη φαιά ουσία σας, προσπαθώντας να βρείτε αυτό ή εκείνο, απλώς αφεθείτε να σας παρασύρει η μαγεία της περιπέτειας και το ιδιαίτερα έξυπνο και πρωτότυπο σενάριό της. Αλλά και προς το τέλος, όταν τα πράγματα θα έχουν ξεκαθαρίσει σημαντικά, πάλι δεν υπάρχει καμία περίπτωση να μπορέσετε να φανταστείτε το ιδιαίτερα ανατρεπτικό φινάλε του όσον αφορά στα πρόσωπα και στις ιστορίες που αυτά κρύβουν πίσω τους.

Το σενάριο είναι από τα καλύτερα που έχω δει σε παιχνίδι του είδους και το παραλληλίζω μόνο με το αντίστοιχο του εκπληκτικού adventure CRUISE FOR A CORPSE, το οποίο θεωρώ ακόμη και τώρα ως το κορυφαίο του είδους.



Βρίσκοντας μία σημαντική πληροφορία, αυτή καταγράφεται αυτόματα στο palmtop σου.



Προσπαθώντας να φτιάξω το καταραμένο κέικ βάσει της συνταγής.

ΓΡΑΦΙΚΑ - ΗΧΟΣ - ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ

Από την αρχή ξεκαθαρίζω ότι τα γραφικά του The Final Cut τρέχουν σε ανάλυση 800x600 και είναι από τα καλύτερα pre-rendered background γραφικά που έχω δει σε adventure game τον τελευταίο καιρό. Σχεδόν όλοι οι χώροι και οι τοποθεσίες αποδίδονται εκπληκτικά. Οι σκηνές, όπου βλέπεις τα flashbacks ή τα διάφορα κομμάτια από την κινηματογραφική ταινία που γυρίζει το συνεργείο, είναι μαγευτικές και αποτελούν από τα πιο "δυνατά" σημεία του παιχνιδιού. Σημειώστε εδώ ότι στις σκηνές αυτές θα δείτε συνολικά 15 λεπτά από τις πρωτότυπες ταινίες του μεγάλου Χίτσκοκ! Θα έβαζα γύρω στο 96-97 στον τομέα αυτό, αν και η ποιότητα των χαρακτήρων του παιχνιδιού κινούνταν σε ανάλογο, με τα υπόλοιπα γραφικά, επίπεδο, κάτι που δυστυχώς δεν συμβαίνει. Αρκετοί χαρακτήρες δείχνουν "χοντροκομμένοι", ενώ και η κίνησή τους παρουσιάζει πολλά προβλήματα, αφού δεν είναι σχεδόν καθόλου ομαλή. Παρ' όλα αυτά τη γενική εντύπωση θα την καθορίσουν τόσο τα εξαιρετικά γραφικά backgrounds όσο και οι διάφορες cutscenes, ειδικότερα από τη στιγμή που οι δημιουργοί του παιχνιδιού έχουν αποδώσει την αίσθηση των χώρων και την κίνηση της κάμερας με τον ιδιαίτερο τρόπο που πρώτος εφάρμοσε και δίδαξε ο μοναδικός στο θέμα αυτό Χίτσκοκ.

Ο ήχος του The Final Cut είναι αρκετά καλός, χωρίς όμως να είναι κάτι το ιδιαίτερο. Ο βασικός λόγος είναι ότι το μουσικό background της περιπέτειας, όσο καλό και αν είναι, έπειτα από λίγο ακούγεται μονότονο. Τα ηχητικά εφέ, όπου αυτά υπάρχουν, είναι επίσης αρκετά καλά. Το speech του παιχνιδιού είναι ίσως το πιο "δυνατό" σημείο του στον τομέα αυτό. Εκτός από μία, το πολύ δύο, οι ομιλίες των περίπου 13 χαρακτήρων είναι ιδιαίτερα ατμοσφαιρικές και δίνουν ξεχωριστό τόνο στην περιπέτεια. Αν προσθέσετε και το γεγονός ότι το The Final Cut εμφανίζει και σε κείμενο πάνω στην οθόνη τις ομιλίες, τότε έχετε ό,τι το καλύτερο.

Ο χειρισμός του βασίζεται σ' ένα ιδιόμορφο, αλλά αρκετά λειτουργικό user interface. Ο χαρακτήρας κινείται μόνο με τα arrow keys. Με τα Up και Down Arrow keys κινείς το χαρακτήρα προς την κατεύθυνση που βλέπει ή πίσω, ενώ με το αριστερό και δεξί Arrow key περιστρέφεσαι προς τ' αριστερά ή τα δεξιά αντίστοιχα. Κρατώντας πατημένο το πλήκτρο SHIFT και πατώντας το μπροστά Arrow key, ο χαρακτήρας τρέχει, ενώ πατώντας το πλήκτρο X πηδάει. Όπου στην οθόνη υπάρχει κάτι με το οποίο μπορεί να υπάρξει κάποια δράση, τότε στο επάνω αριστερό μέρος της εμφανίζεται το αντίστοιχο εικονίδιο. Αυτά είναι τα ΔΡΑΣΗ, ΜΙΛΗΣΕ, ΑΝΟΙΞΕ, ΚΟΙΤΑΞΕ και ΠΑΡΕ. Ενεργοποιείς τα εικονίδια αυτά πατώντας το πλήκτρο SPACEBAR.

Πατώντας το δεξί πλήκτρο του mouse, εμφανίζεις το ειδικό palmtop organizer, μέσω του οποίου γίνεται το μεγαλύτερο μέρος της δράσης. Η πιο αριστερή επιλογή είναι το βασικό μενού του παιχνιδιού (ή το πλήκτρο F1).

Εδώ περιέχονται τα LOAD GAME, SAVE GAME, NEW GAME, PREFERENCES και EXIT. Δυστυχώς, υπάρχουν μόνο 10 θέσεις για save, χωρίς να μπορείς να γράψεις κάτι για τη θέση που σώζεις. Ετσι, έχεις τη δυνατότητα μόνο να τα παρακολουθείς από τη χρονική καταγραφή κάθε save. Από το Preferences ρυθμίζεις το Subtitles να είναι ON ή OFF. Από default είναι ON. Η δεύτερη από τ' αριστερά όπως κοιτάς επιλογή είναι ο χάρτης της περιπέτειας. Εδώ θα αποτυπωθούν οι 11 βασικές τοποθεσίες του παιχνιδιού (ή το πλήκτρο F2). Στο χάρτη το όνομα κάθε περιοχής εμφανίζεται μόνο αφού επισκεφθείς τη συγκεκριμένη περιοχή τουλάχιστον μία φορά. Αφού καταγράψεις κάποιες περιοχές, μπορείς να κινείσαι ανάμεσά τους, κάνοντας κλικ στην περιοχή όπου θέλεις να πας. Σημειώνεται μόνο ότι η μετακίνηση προϋποθέτει να βρίσκεσαι στο έδαφος και έξω από οποιοδήποτε οίκημα (π.χ. για να πας από την έπαυλη στην εκκλησία, πρέπει να βρίσκεσαι μπροστά από την έπαυλη και έχοντας εμφανίσει ήδη την τοποθεσία CHURCH, κάνοντας κλικ στο όνομά της, θα μεταφερθείς κατευθείαν εκεί). Η τρίτη από τ' αριστερά επιλογή είναι το inventory σου (ή το πλήκτρο F3). Εδώ όχι απλώς καταγράφονται όλα τ' αντικείμενα που μαζεύεις, αλλά μερικά από αυτά κατηγοριοποιούνται κιόλας (π.χ. τα κλειδιά και οι μαγνητικές κάρτες). Τέλος, η πιο δεξιά επιλογή είναι μία βάση δεδομένων, στην οποία καταγράφονται όλα τα στοιχεία που συλλέγεις κατά τη διάρκεια των ερευνών σου για τον καθένα από τους 14 άλλους χαρακτήρες που παιχνιδιού (ή το πλήκτρο F4).

Η αλληλεπίδραση των αντικειμένων που έχεις στο inventory σου γίνεται απλά. Επιλέγεις το πρώτο, αυτό ανοίγει μ' ένα εικονίδιο που εμφανίζεται πάνω αριστερά, ξανανοίγεις το inventory σου και κάνεις κλικ πάνω στο δεύτερο αντικείμενο που σ' ενδιαφέρει. Με το χειρισμό δεν πρέπει να αντιμετωπίσεις ιδιαίτερο πρόβλημα, εκτός από το γεγονός ότι μερικές φορές κάποιες από τις λειτουργίες του palmtop δεν ανταποκρίνονται με την πρώτη, αλλά χρειάζεται να κάνεις και ένα δεύτερο κλικ για να ενεργοποιηθεί η δράση που επιθυμείς. Οταν μιλάς με κάποιον χαρακτήρα, οι φράσεις-λέξεις επιλογές που έχεις εμφανίζονται πάλι σε μία ειδική οθόνη του palmtop.

ΠΡΟΒΛΗΜΑΤΑ ΚΑΙ ΞΑΝΑ ΠΡΟΒΛΗΜΑΤΑ...

Το παιχνίδι θα έπαιρνε άριστα, αν δεν εμφάνιζε μία σειρά μικρών και μεγάλων προβλημάτων. Ας αρχίσουμε από τα θεωρούμενα ως μικρά.

Αν και όλη η δράση βρίσκεται στο 2ο CD, δεν προβλέφθηκε η δυνατότητα να ξεκινάς το παιχνίδι, βάζοντας μόνο το 2ο CD στο CD-ROM drive. Ετσι, κάθε φορά που ξεκινάς το παιχνίδι, πρέπει να βάζεις το πρώτο CD, μετά το 2ο, να πατάς 3 φορές ESCAPE για να προσπεράσεις τα διάφορα animated sequences και μετά να πατάς το πλήκτρο F1 για να φορτώσεις τη θέση που θέλεις. Σημειώστε εδώ ότι, όταν ξαναβάζεις το 1ο CD, το παιχνίδι δεν καταλαβαίνει ότι έχει γίνει ήδη INSTALL και πάει να ξανακάνει INSTALL από την αρχή. Ετσι, πρέπει γρήγορα να πατήσεις το CANCEL στο παράθυρο που ανοίγει. Λίγη προσοχή στη λειτουργικότητα δεν θα έβλαπτε.

Τα βασικότερα προβλήματα, όμως, έρχονται με δύο διαφορετικές μορφές. Είτε το παιχνίδι κάνει -δυστυχώς - πολύ συχνά crash και σε πετάει αδικαιολόγητα στο desktop είτε σε άλλα σημεία κολλάει τελείως, και έτσι το μόνο που σου μένει είναι να κάνεις RESET τον υπολογιστή σου! Είναι τόσο εκνευριστικό αυτό το φαινόμενο, ώστε αν δεν είχα την ευθύνη του review, θα είχα παρατήσει το παιχνίδι. Η εταιρεία δίνει περίπου 30 ώρες δράσης. Εκανα περίπου 6 μέρες να το τελειώσω, ενώ το μεγαλύτερο μέρος το έφαγα προσπαθώντας να βρω ένα save από αυτά που είχα κάνει, το οποίο να λειτουργεί χωρίς crash! Ναι, δυστυχώς το πρόβλημα αυτό εμφανίζεται μετά το πρώτο κεφάλαιο, κυρίως όταν πας να κάνεις LOAD κάποιο από τα SAVES σου. Από εμπειρία σάς λέω να μην κάνετε SAVE όταν εμφανίζεται οποιοδήποτε εικονίδιο στην επάνω αριστερή γωνία της οθόνης (το 50% των crashes ανήκουν σ' αυτήν την κατηγορία) και όταν βρίσκεστε σε κάποιο CLOSE-UP, εξετάζοντας κάποιο αντικείμενο (το 90% των crashes καλύπτουν και αυτήν την κατηγορία). Ετσι, αν μπείτε σε κάποιο δωμάτιο, απομακρυνθείτε από την πόρτα (ώστε να φύγει το OPEN DOOR icon) και κάνετε SAVE. ΜΗΝ κάνετε SAVE ενώ εξερευνάτε ένα τραπέζι με διάφορα αντικείμενα ή ενώ έχετε ανοίξει κάποια ντουλάπα και κοιτάτε στο εσωτερικό της.

Περιττό να τονίσω ότι μέχρι τη στιγμή που γραφόταν αυτό το άρθρο δεν είχε κυκλοφορήσει κανένα patch από την εταιρεία. Κρίμα, γιατί κατά τ' άλλα το παιχνίδι είναι σχεδόν τέλειο.



Βρίσκοντας ένα πτώμα και γυρνώντας στην έπαυλη.

Τελειώνω μ' ένα σχόλιο για το manual του παιχνιδιού, όπως συνηθίζω τελευταία. Πρόκειται για ένα 8σέλιδο ασπρόμαυρο manual, από το οποίο μόνο 4½ σελίδες περιέχουν πληροφορίες για το χρήστη. Κουβέντα για τον μεγάλο Χίτσκοκ και το έργο του. Ελεος!

ΑΤΜΟΣΦΑΙΡΑ - ΔΡΑΣΗ - ΓΡΙΦΟΙ

Η ατμόσφαιρα είναι το δεύτερο πιο "δυνατό" στοιχείο της περιπέτειας μετά το εκπληκτικό σενάριό της. Η σύνθεση των επιμέρους στοιχείων του σεναρίου και της δράσης λειτουργεί σχεδόν τέλεια και δημιουργεί μία μοναδική ατμόσφαιρα, μυστηρίου, αγωνίας, αβεβαιότητας, δολοπλοκιών, ίντριγκας, όπου μέσω συνεχών ανατροπών οδηγείσαι σε ένα φινάλε που ξεχωρίζει, εκτός των άλλων, για το γεγονός ότι περιέχει μία από τις κορυφαίες στιγμές των ταινιών του Χίτσκοκ (για πολλούς η πιο ξεχωριστή σκηνή, σήμα κατατεθέν του έργου του μεγάλου αυτού σκηνοθέτη), που λογικά θα ικανοποιήσει κάθε παίκτη.

Η δράση του The Final Cut είναι πάρα πολύ καλή και το κυριότερο είναι πολύ έξυπνα σχεδιασμένη. Το παιχνίδι χωρίζεται σε 5 κεφάλαια και η δράση του αξιοποιεί στοιχεία από τις ταινίες "Ψυχώ" ("Psycho"), "Φρενίτιδα" ("Frenzy"), "Σκιές της Αμφιβολίας" ("Shadow of a Doubt"), "Σαμποτέρ" ("Saboteur"), "Τοπάζ" ("Topaz"), "Σκισμένο Παραπέτασμα" ("Torn Curtain"), τα δικαιώματα των οποίων εξασφά-





Σώζοντας την Alicia από την κινούμενη άμμο.






Η σωστή μεταμφίεσή σου θα αποκαλύψει πολλά κρίσιμα μυστικά.

λισε η σλοβενική-γαλλική Arxel Tribe.

Η δράση του παιχνιδιού περιέχει επίσης 2-3 arcade σκηνές, τελείως τυπικού χαρακτήρα. Δεν νομίζω, πάντως, να αντιμετωπίσετε κανένα πρόβλημα, όπως εξάλλου δεν αντιμετώπισα και εγώ για να περάσω τις σκηνές αυτές.

Οι πιο δύσκολες στιγμές μου στο παιχνίδι ήταν βασικά δύο: Η πρώτη ήταν να ανακαλύψω από πού πας στην εκκλησία. Πληροφοριακά σάς λέω ότι η έξοδος βρίσκεται στο τεράστιο background σκηνικό που είναι στημένο εκεί κοντά. Πηγαίνετε σε μία από τις άκρες του και θα τη δείτε. Η δεύτερη στιγμή ήταν να φτιάξω αυτή την καταραμένη συνταγή για το κέικ μήλου, εγώ που δεν μπορώ να μαγειρέψω ούτε τηγανητές πατάτες. Πραγματικός εφιάλτης. Εφαγα μία ολόκληρη μέρα μέχρι να τα καταφέρω!

Το παιχνίδι έχει αρκετούς γρίφους που θυμίζουν λογικά puzzles, 3-4 από τους οποίους είναι μάλλον δύσκολοι, αν και με αρκετή σκέψη θα τους λύσετε. Αναφέρω δύο που θεωρώ κορυφαίους σε δυσκολία. Οταν βρίσκεσαι κλειδωμένος στο σπίτι του Brenner και εξετάζεις ένα βιβλίο του Πλάτωνα, βλέπεις ένα cutscene, όπου ένα πόδι σχηματίζει στο έδαφος το αριθμητικό Π. Αυτό στα μαθηματικά σημαίνει 3.14 και είναι το νούμερο που πρέπει να βάλεις στην κλειδαριά ενός κουτιού εκεί δίπλα. Πάλι καλά που ο γρίφος που απαιτεί το αποτέλεσμα της δράσης αυτής έχει εναλλακτική λύση. Αργότερα, όταν βρίσκεσαι στο δωμάτιο του Robert, πρέπει να ταιριάξεις 3 στοιχεία που απαρτίζουν μία ιδιόμορφη κλειδαριά. Διάβασε πρώτα το βιβλίο που είναι στο ράφι στ' αριστερά του κρεβατιού. Μελέτησε πολύ προσεκτικά ό,τι λέει και μετά θα συμφωνήσεις πως η λύση είναι απλή. Βάζεις τη Γη στο πιο αριστερό όπως κοιτάς σημείο, τη βάρκα στην Ιθάκη και, τέλος, το νούμερο "1221". Χρειάστηκα περίπου 4 ώρες για να λύσω το γρίφο αυτό!

Αλλο ενα πολύ αξιόλογο σημείο του The Final Cut είναι το γεγονός ότι αν "κολλήσεις" για πολλή ώρα σε κάποιο σημείο, τότε το πρόγραμμα σου δείχνει, υπό τη μορφή flashback, πού πρέπει να πας για να συνεχιστεί η δράση! Πραγματικά εντυπωσιακό.

Τέλος, επισημαίνεται ότι σε μερικές σκηνές θα χρειαστεί να πυροβολήσεις. Αυτό γίνεται διαλέγοντας το όπλο από το inventory σου και αφού αυτό εμφανιστεί, στην επάνω αριστερή γωνία πατάς το πλήκτρο SPACEBAR.

Οι πιο ευχάριστες στιγμές μου στο παιχνίδι είναι βασικά δύο: Η πρώτη έχει να κάνει με την προσπάθεια να καταλάβεις τι ακριβώς κρύβεται πίσω από κάθε χαρακτήρα. Δεν μπορείς να φανταστείς τι τροπές παίρνουν τα πράγματα καθώς εξελίσσεται η δράση και αρχίζεις να μετράς τα πτώματα το ένα μετά το άλλο. Η δεύτερη έγκειται στις στιγμές όπου συνειδητοποιούσα ότι κάποια σκηνή που έβλεπα ήταν απευθείας αναφορά σε κάποια από τις ταινίες του Χίτσκοκ. Για όσους, πάντως, ενδιαφέρονται, όταν πεθάνει ο ήρωας, η σκηνή που βλέπεις είναι από την κηδεία του μεγάλου σκηνοθέτη!

ΑΡΧΙΖΟΝΤΑΣ ΤΗΝ ΠΕΡΙΠΕΤΕΙΑ

Ξεκινώντας το παιχνίδι, βρίσκεσαι στην έπαυλη κοιτώντας προς την εξώπορτα. Γύρνα προς τ' αριστερά και πήγαινε στην πόρτα που βλέπεις δίπλα στη σκάλα. Μόλις εμφανιστεί το OPEN icon, πάτα το πλήκτρο SPACEBAR και αφού ανοίξεις την πόρτα, θα περάσεις μέσα. Βρίσκεσαι στο γραφείο του Robert. Πήγαινε κατευθείαν στα συρτάρια που βλέπεις. Οταν εμφανιστεί το ZOOM-IN icon, πάτα το πλήκτρο SPACEBAR. Στο κοντινό πλάνο κάνε ξανά ZOOM-IN σ' ένα από τα ράφια. Για να τ' ανοίξεις, πρέπει να ταιριάξεις τους τίτλους (πιστεύω να μαντεύετε από τι). Φυσικά, με τη μέθοδο του drag & move μετακινείς μόνο τον κάτω τίτλο από κάθε ζευγάρι. Οι τίτλοι αυτοί είναι: "FOREIGN - CORRESPONDENT", "LIFE - BOAT", "NORTH BY - NORTHWEST", "THE THIRTY NINE - STEPS", "YOUNG AND - INNOCENT" και "BLACK - MAIL". Βάζοντας σωστά τα ζευγάρια των τίτλων, ξεκλειδώνεις τα συρτάρια. Τώρα, κάνε κλικ στο καθένα από αυτά. Η συνέχεια στις οθόνες σας... PC

ΕΠΙΔΟΣΕΙΣ	
ΓΡΑΦΙΚΑ	94
ΗΧΟΣ	90
ΣΕΝΑΡΙΟ	96
ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ	90
ΔΡΑΣΗ	93
ΑΤΜΟΣΦΑΙΡΑ	95

ΧΩΡΙΣ ΤΑ ΠΡΟΒΛΗΜΑΤΑ:

95



ΜΕ ΤΑ ΠΡΟΒΛΗΜΑΤΑ:

75



Ενα adventure που διαθέτει ένα από τα καλύτερα "αστυνομικά" σενάρια που έχω δει όλα αυτά τα χρόνια, γραφικά εξαιρετικής ποιότητας και πολύ έξυπνα δομημένη δράση. Θα μπορούσε να ήταν σημείο αναφοράς, αν δεν παρουσίαζε πολύ ενοχλητικά προβλήματα με συνεχή crashes ή κολλήματα, τα οποία σε μερικά σημεία καθιστούν το παίξιμό του αληθινό μαρτύριο.

Fly! II

Μετά το Flight Simulator 2002, το οποίο σας παρουσιάσαμε αναλυτικά σε προηγούμενο τεύχος του περιοδικού, ακόμα ένας εξομοιωτής πολιτικών πτήσεων έρχεται να διεκδικήσει το μερίδιό του από τον ελεύθερο χρόνο σας. Πρόκειται για το Fly 2 της Take 2, που στη συνέχεια θα δούμε τι ψάρια (ή μάλλον τι... πουλιά!) πιάνει...

του Γιώργου "Η Σκιά" Κάβουρα

ΕΤΑΙΡΕΙΑ
TAKE 2

ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΗΣ
Pentium II 233MHz, κάρτα γραφικών με 32MB, CD-ROM drive 24x, 1,3GB ελεύθερο χώρο στο σκληρό σας δίσκο, 64MB μνήμη



Είναι καιρός να ομολογήσουμε την πικρή αλήθεια: Ολοι οι εξομοιωτές πτήσης αεροπλάνων της πολιτικής αεροπορίας είναι εξ ορισμού βαρετοί. Οσο και να σκεφτώ δεν μπορώ να βρω έναν λόγο για τον οποίο θα ενδιαφερόταν κάποιος να πιλοτάρει ένα Cessna από το ένα αεροδρόμιο στο άλλο. Αυτό που όλοι ονειρεύονται είναι να φορέσουν ένα ζευγάρι γυαλιά Ray - ban, να πηδήξουν μέσα σε ένα πολεμικό μαχητικό jet τελευταίας τεχνολογίας και να ορμήσουν με 2 mach, για να δώσουν ένα καλό μάθημα στον εχθρό και να γυρίσουν νικητές στο... σπίτι, κάνοντας φιγουρατζίδικα περάσματα ξυστά από τον πύργο έλεγχου. Ο πραγματικός κόσμος είναι βαρετός και μάλιστα πολλές φορές μέχρι θανάτου. Αυτός είναι και ο λόγος που παίζουμε παιχνίδια, επειδή θέλουμε να ξεφύγουμε από την πληκτική πραγματικότητα. Οι μόνοι, λοιπόν, που θα χαίρονταν ένα παιχνίδι με βαρετές πτήσεις με αεροπλάνα της πολιτικής αεροπορίας, θα ήταν κάποιοι σπάνιοι άνθρωποι που διεγείρονται με τον ήχο των λέξεων "ρουτίνα" και "διαδικασία".

Παρά τα όσα προανέφερα, το Fly 2 μου αρέσει! Αφού έθεσα υπό αμφισβήτηση τα πάντα, από το γιατί υπάρχουν τέτοια παιχνίδια, έως το ποιος είναι ο ρόλος μου σε αυτό το σύμπαν (σου δίνεται όλος ο χρόνος που θα ήθελες για να φιλοσοφήσεις κατά τη διάρκεια των ατελείωτων διαδρομών...), βρέθηκα - ως εκ θαύματος - να απολαμβάνω το παιχνίδι, έφθασα μάλιστα μέχρι του σημείου να χαίρομαι με την ιδέα ότι έπρεπε να συντονίσω χειροκίνητα τον ασύρματό μου στις διάφορες συχνότητες, ώστε να πιάσω τις εκπομπές των πύργων ελέγχου των αεροδρομίων. Ενιωσα να με ζεσταίνει η ιδέα της προσωπικής επαφής με τον παλιοφιλό μου το αεροπλάνο...

Η Take 2 ανέλαβε να ικανοποιήσει τους φίλους των παιχνιδιών αυτού του είδους, δημιουργώντας έναν εξομοιωτή πτήσης επαγγελματικού επιπέδου. Το παιχνίδι μπορεί να θεωρηθεί ένας εξελιγμένος ηλεκτρονικός "δάσκαλος" πολιτικών πτήσεων. Αν έχετε την παραμικρή αμφιβολία για τις δυσκολίες που θα αντιμετωπίσετε στο παιχνίδι, αρκεί να σας πούμε ότι το manual του παιχνιδιού (σε pdf.format) φτάνει τις 332 σελίδες. Ας αφήσουμε, όμως, τα δύσκολα και ας περάσουμε στα ευχάριστα, όπως είναι η ακρίβεια των τεχνικών χαρακτηριστικών, των πιλοτηρίων και των παραμέτρων πτήσης, τα πολύ καλά γραφικά και οι πραγματικοί χάρτες.



Επιχειρώντας μία στροφή προς τα αριστερά με το Bell 407.



ΓΡΑΦΙΚΑ - ΗΧΟΣ

Η εικόνα που παρουσιάζει το Fly II είναι εξαιρετική. Τα objects των αεροσκαφών είναι λεπτομερέστατα, με όμορφες φωτοσκιάσεις, και το εσωτερικό τους εξίσου λεπτομερές και αληθοφανές. Μάλιστα, υπάρχει δυνατότητα για περιστροφή 360 μοιρών και άποψη της καμπίνας των επιβατών. Τα map textures των βουνών και του φυσικού



Δείγμα πιλοτηρίου που περιέχεται στον τίτλο. Ακρως ρεαλιστικό, δεν νομίζετε;

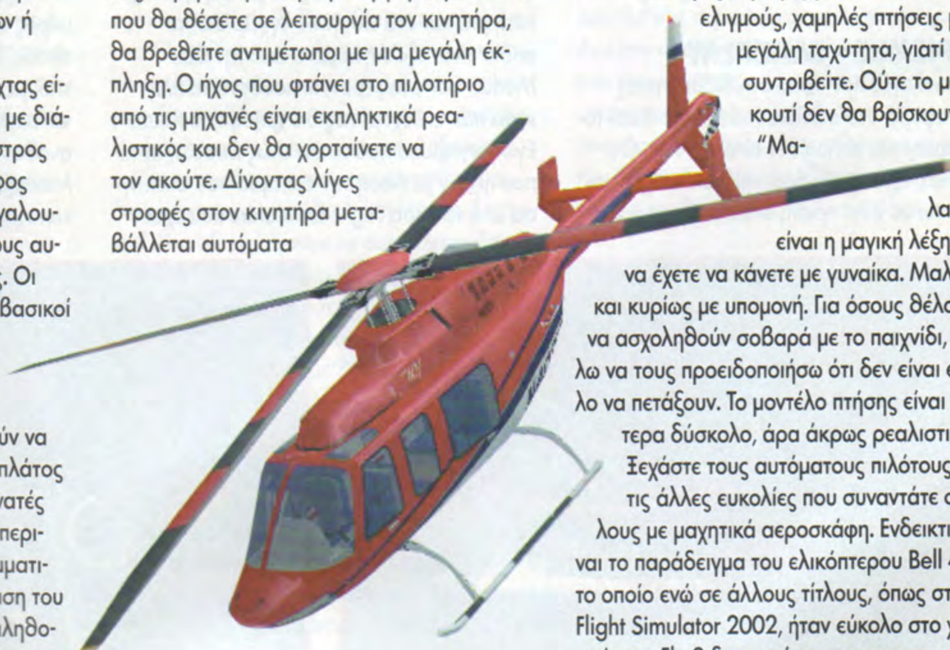


Παρατηρήστε την αντηλιά. Χμμ! μα πού έβαλα τα γυαλιά ηλίου;

περιβάλλοντος γενικότερα είναι άψογα. Εκεί όπου μας τα χαλάει το παιχνίδι είναι στα textures των πόλεων, αφού δεν καταλαβαίνεις αν πρόκειται για κτήρια και λεωφόρους ή για καλλιεργήσιμες εκτάσεις. Μερικές φορές νομίζαμε ότι πετούσαμε πάνω από μία πολύχρωμη σκακιέρα. Φυσικά, μην περιμένετε εντυπωσιακά εφέ, καπνούς και εκρήξεις, διότι ο τίτλος δεν είναι πολεμικός. Ωστόσο, πιστεύω πως θα έπρεπε να εμφανίζονται εφέ εκρήξεων σε ισχυρές συντριβές και να μην περιορίζεται στην αποκόλληση κομματιών, αφού αν ένα αεροπλάνο, έστω και από μικρό σχετικά ύψος, πέσει με δύναμη στο έδαφος, τότε σίγουρα εκρήγνυται εξαιτίας διαρροής καύσιμων ή βραχυκυκλώματος στα ηλεκτρικά.

Οι πτήσεις κατά τη διάρκεια της νύχτας είναι εντυπωσιακές, το κόκπιτ φωτίζεται με διάφορα λαμπάκια, ο ουρανός είναι έναστρος με ένα τεράστιο φεγγάρι και στο έδαφος υπάρχουν φώτα παντού. Ιδίως στις μεγαλουπόλεις, το θέαμα είναι όμορφο με όλους αυτούς τους ουρανοξύστες φωτισμένους. Οι φάσεις του Ηλιου και της Σελήνης, οι βασικοί αστρικοί σχηματισμοί, τα οπτικά εφέ του λυκόφωτος και του λυκαυγούς έχουν αναπαραχθεί με κάθε δυνατή ακρίβεια, ώστε να σας βοηθούν να προσδιορίζετε το γεωγραφικό μήκος/πλάτος και να δημιουργούν τις καλύτερες δυνατές συνθήκες από άποψη ρεαλισμού στο περιβάλλον της πτήσης. Γενικά οι προγραμματιστές έκαναν καλή δουλειά στη σχεδίαση του ουρανού, απεικονίζοντας με μεγάλη αληθοφάνεια τα μεγάλα σύννεφα και τα εντυπωσιακά lens flares. Η έμφαση που δόθηκε στη λεπτομέρεια φάνηκε, επίσης, στις πτήσεις με τα ελικόπτερα. Είναι καταπληκτική η αίσθηση όταν, προσπαθώντας να προσθαλασσώσεις ένα ελικόπτερο, βλέπεις το κόκπιτ να γεμίζει από σταγόνες νερού οι οποίες πέφτουν πάνω στο τζάμι ανάλογα με τη φορά του ελικόπτερου. Ο τομέας των γραφικών θα σας ικανοποιήσει, λοιπόν, σχεδόν απόλυτα.

Για τον ήχο δεν έχουμε και πολλά να αναφέρουμε, καθώς δεν υπάρχει πληθώρα εφέ, ωστόσο όσα περιλαμβάνονται έχουν πολύ καλή ποιότητα. Φυσικά, ακούγονται οι πολύ καλά φιλτραρισμένες από τον ασύρματο φωνές, τα flaps όταν κατεβαίνουν ή ανεβαίνουν οι ρόδες κ.λπ. Χαρακτηριστικό είναι πως ο ήχος της μηχανής ακούγεται δυνατότερα από το ένα ηχείο, ανάλογα με το αν έχετε γυρίσει δεξιά ή αριστερά. Την πρώτη φορά, μάλιστα, που θα θέσετε σε λειτουργία τον κινητήρα, θα βρεθείτε αντιμέτωποι με μια μεγάλη έκπληξη. Ο ήχος που φτάνει στο πιλοτήριο από τις μηχανές είναι εκπληκτικά ρεαλιστικός και δεν θα χορταίνετε να τον ακούτε. Δίνοντας λίγες στροφές στον κινητήρα μεταβάλλεται αυτόματα



ο ήχος του και ο ενθουσιασμός κορυφώνεται. (Συμβουλή: Αν δεν καταφέρετε να απογειώσετε το αεροπλάνο σας, ακούστε τον ήχο του κινητήρα και φωνάξτε μία αεροσυνοδό για να... απολαύσετε μαζί της το καταπληκτικό τοπίο στο αεροδρόμιο.) Υπάρχει έλλειψη μουσικής υπόκρουσης, ωστόσο, πιστεύω πως σωστά δεν περιλαμβάνεται, καθώς αυτό σε βοηθά να συγκεντρωθείς στην πτήση (αν και είχα βάλει Iron Maiden στο στερεοφωνικό). Νομίζω πως ο οπτικοακουστικός τομέας θα σας αφήσει ικανοποιημένους, αλλά προσέξτε μη χαζεύετε τα γραφικά και καταλήξετε στα "θυμαράκια".

ΜΟΝΤΕΛΟ ΠΤΗΣΗΣ

Τα αεροπλάνα που έχουμε στη διάθεσή μας δεν είναι μαχητικά, οπότε μην αρχίσετε απότομες στροφές με πολλά G, loop, ελιγμούς, χαμηλές πτήσεις με μεγάλη ταχύτητα, γιατί θα συντριβείτε. Ούτε το μαύρο κουτί δεν θα βρίσκουν! "Μαλακά" είναι η μαγική λέξη, σαν να έχετε να κάνετε με γυναίκα. Μαλακά και κυρίως με υπομονή. Για όσους θέλουν να ασχοληθούν σοβαρά με το παιχνίδι, οφείλω να τους προειδοποιήσω ότι δεν είναι εύκολο να πετάξουν. Το μοντέλο πτήσης είναι ιδιαίτερα δύσκολο, άρα άκρως ρεαλιστικό. Ξεχάστε τους αυτόματους πιλότους και τις άλλες ευκολίες που συναντάτε σε τίτλους με μαχητικά αεροσκάφη. Ενδεικτικό είναι το παράδειγμα του ελικόπτερου Bell 407, το οποίο ενώ σε άλλους τίτλους, όπως στο Flight Simulator 2002, ήταν εύκολο στο χειρισμό, στο Fly 2 δεν κατάφερα να το απογειώσω. Το Fly 2, σε αντίθεση με το FS 2002, δεν περιλαμβάνει μεγάλα επιβατηγά αεροσκάφη αλλά μικρά jets, ελικοφόρα και εκπαιδευτικά. Φυσικά, το καθένα έχει τη δική του συμπεριφορά κατά την πτήση και τις δικές του ιδιο-



Εχοντας ξεκινήσει την κάθοδό μας για το αεροδρόμιο!

μορφίες. Ολα, όμως, έχουν ένα κοινό σημείο: Απαγορεύονται οι απότομες κινήσεις. Ακριβώς για το λόγο ότι δεν υπάρχει σε όλα τα αεροπλάνα ή ελικόπτερα αυτόματος πιλότος, θα χρειαστεί να είστε συνεχώς με το joystick στο χέρι. Διότι αναλόγως με τον καιρό και τα διάφορα ρεύματα αέρα, το αεροσκάφος δεν θα διατηρεί σταθερή πορεία και ύψος. Συνεπώς, θα πρέπει με συνεχείς κινήσεις και αυξομειώσεις στο throttle να το διατηρείτε στην πορεία του και στο ύψος του. Παρακολουθείτε πάντα την πυξίδα (μην ξεκινήσετε για San Francisco και καταλήξετε στο Βόρειο Πόλο) αλλά και το δείκτη του υψόμετρου, για να μην τσακιστείτε σε κάποιο βουνό! Ακολουθώντας τις ανωτέρω οδηγίες, καθίστε αναπαυτικά στην πολυθρόνα σας, κάνετε τις πρώτες δοκιμαστικές πτήσεις σας και απολαύστε τις... συντριβές σας!

ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ - GAMEPLAY

Οι επιλογές που έχετε στη διάθεσή σας όσον αφορά στο σενάριο (adventures) και το gameplay του τίτλου δεν είναι πολλές. Ουσιαστικά, έχετε μόνο δύο, τις Quick flight και Adventures. Στην πρώτη διαλέγετε αεροπλάνο, αεροδρόμιο και μια σειρά από παραμέτρους, όπως τις καιρικές συνθήκες ή την ενέργεια που θα κάνετε στον τελικό προορισμό σας, δηλαδή αν θα προσγειωθείτε και θα ολοκληρώσετε το ταξίδι ή αν θα σταματήσετε για ανεφοδιασμό και θα συνεχίσετε για άλλο αεροδρόμιο. Στη δεύτερη επιλογή τα πράγματα είναι πιο σύνθετα. Διαλέγετε μία από τις έτοιμες πτήσεις (σενάρια) και μία σειρά από παραμέτρους, όπως τις καιρικές συνθήκες ή την ώρα που θα πραγματοποιήσετε την πτήση σας. Εδώ πρέπει να φέρετε σε πέρας την πτήση σας παρά τις δυσκολίες που θα συναντήσετε στη διαδρομή, από κακοκαιρίες μέχρι μηχανικά ή ηλεκτρικά προβλήματα.

Το στοιχείο της περιπέτειας ενισχύεται από πραγματικά σενάρια πτήσης, αποστολές και ένα σύστημα ανοικτής αρχιτεκτονικής, με τη βοήθεια του οποίου μπορείτε να σχεδιάσετε τις δικές σας περιπέτειες στον αέρα. Η επιλογή Adventure είναι πολύ σημαντική, μια και προσδίδει ενδιαφέρον στον τίτλο και κίνητρο για να ασχοληθεί κάποιος περισσότερο μαζί του. Προτού προχωρήσετε, όμως, σε αυτήν, το καλύτερο που έχετε να κάνετε είναι practice και πάλι practice. Οταν βεβαιωθείτε ότι εξοικειωθήκατε με το χειρισμό των αεροπλάνων και τις ιδιαιτερότητες του μοντέλου πτήσης του Fly 2, τότε μόνο μπορείτε να ξεκινήσετε μία πτήση.

Οσον αφορά στο χειρισμό με τα πλήκτρα, δεν είμαι σε θέση να σας πληροφορήσω σχετικά, μια και στο ελληνικό εγχειρίδιο, το οποίο είναι εξελληνισμένο από την CD Media, δεν αναφέρονται πουθενά τα πλήκτρα που ενδεχομένως θα χρησιμοποιήσετε. Εγώ χρησιμοποίησα τα εντελώς βασικά, αυτά που ήξερα με βάση την εμπειρία που απέκτησα από τα τόσα Flight simulators που έχουν περάσει από τα χέρια μου! Κατά τη γνώμη μου, αποτελεί μειονέκτημα η απουσία παρουσίασης των συνοπτικών πλήκτρων και των λειτουργιών που πραγματοποιεί το καθένα. Το θετικό είναι ότι θα συναντήσετε αρκετές λειτουργίες πάνω στα κόκπιτ χρησιμοποιώντας το ποντίκι. Πώς, όμως, θα βοηθηθούν οι χρήστες που δεν έχουν ασχοληθεί με εξομοιωτές πτήσης και μάλιστα με τέτοιο βαθμό δυσκολίας; Στο εγχειρίδιο γίνεται αναφορά στις βασικές λειτουργίες του παιχνιδιού, καθώς και σε ένα από τα αεροπλάνα που βρίσκονται στη διάθεσή σας προς συντριβή... εεε, προς πτήση ήθελα να πω! Οι μεγάλες δυσκολίες συναντώνται στην απογείωση και την προσγείωση, εξάλλου σε αυτές τις φάσεις εφιστούν την προσοχή τους οι πιλότοι. Για να είναι επιτυχής μία απογείωση, θα πρέπει πρώτα να πετύχει η τροχοδρόμηση και το αεροπλάνο να είναι τέλεια ευθυγραμμισμένο με τον αεροδιάδρομο απογείωσης. Το μυστικό είναι να μην αυξάνετε πολύ το thrust ενώ τροχοδρομείτε και προτού κάνετε μία στροφή να πατάτε το φρένο για κλάσματα δευτερολέπτου. Προτού ανεβάσετε στο τέρμα τα γκάζια (εεε... τη μανετά ισχύος ήθελα να πω) πρέπει να έχετε κατεβάσει τελείως τα flaps, ειδάλλως το αεροπλάνο θα έχει απώλεια στήριξης κατά την απογείωση - κάτι που δεν θέλετε. Αφού επιταχύνετε και φτάσετε περίπου στους 120 με 140 κόμβους ταχύτητα, αρχίστε σιγά σιγά να τραβάτε το μοχλό προς το μέρος σας. Απαλά όμως, χωρίς απότομες κινήσεις, διότι αυτά τα αεροπλάνα παθαίνουν stall με το παραμικρό. Μόλις φτάσετε σε ικανοποιητικό ύψος και έχετε μικρύνει τη γωνία ανόδου σας, ανεβάστε τα flaps για να ομαλοποιηθεί η πτήση. Ωραία, μόλις κάνατε μία επιτυχημένη απογείωση. Για να βρείτε τον



Το ελικόπτερο διάσωσης ενώ κάνει μία επιτυχημένη προσθαλάσσωση. Παρατηρήστε την επιφάνεια της θάλασσας!



Αποψη του Flight plan κατά τη διάρκεια μιας πτήσης.


Το Kodiak Twin Engine ενώ αφήνει το διάδρομο απογείωσης.


Το πιλοτήριο του ελικόπτερου Bell 407.

προορισμό σας, δεν θα δυσκολευτείτε πολύ, καθώς με το πλήκτρο "N" βλέπετε το χάρτη της περιοχής στην οποία είστε, ενώ υπάρχει και η πυξίδα για να μη χάσετε τον προσανατολισμό σας. Σε γενικές γραμμές είναι εύκολο να κατανοήσετε τα όργανα του αεροπλάνου. Μη νομίσετε, όμως, ότι η πτήση είναι εύκολη υπόθεση. Οποιοδήποτε αεροσκάφος και να επιλέξετε, θα χρειαστεί να έχετε κολλημένο το χέρι σας στο στικ και να το διατηρείτε στην πορεία του. Ανάλογα με τις καιρικές συνθήκες είναι και οι αντιδράσεις του αεροπλάνου. Αν φυσάει αέρας από δεξιά, τότε το αεροπλάνο θα έχει φορά προς τα αριστερά, ενώ αν το thrust είναι ψηλό, τότε το αεροπλάνο θα παίρνει ύψος. Οπότε θα πρέπει, με τη βοήθεια των trims, να κοντρολάρετε το ύψος. Επίσης, ήρεμες κινήσεις απαιτούνται όταν πραγματοποιείτε στροφή, αλλιώς το αεροπλάνο θα πάθει stall.

Οσον αφορά στις προσγειώσεις, τα πράγματα είναι πολύ δύσκολα και δεν χωρούν θεωρίες. Σε απόσταση γύρω στα 2 με 3 ναυτικά μίλια από το διάδρομο προσγείωσης, φροντίστε να είστε σε ευθεία με αυτόν και να έχετε ξεκινήσει τη διαδικασία καθόδου. Τα flaps και οι ρόδες να είναι κατεβασμένα, τα αερόφρενα να είναι σε ετοιμότητα αν χρειαστεί και η ταχύτητα να μην πέφτει κάτω από 100 με 90 κόμβους. Το τελευταίο που έχετε να κάνετε είναι... η προσευχή σας, για να μην πάτε αδιάβαστοι...! Αν και ίσως σας φανεί παράδοξο, στην προσθαλάσσωση με ελικόπτερο δεν δυσκολεύτηκα τόσο όσο στην προσγείωση με αεροπλάνο.

Ο στόλος του Fly 2 αποτελείται από τα εξής αεροπλάνα: Tri Flyhawk, Sahara Single Engine, Kodiak Twin Engine, Pilatus Pc-12, Dragon Fly Single Engine, Aurora B200, Barracuda B200, Pelgrine 800Tr. Επίσης, περιλαμβάνει τα ελικόπτερα Bell 407, το οποίο έρχεται σε 2 εκδόσεις (η μία είναι αυτή με πλωτήρες), και Bell 407 Rescue. Ελπίζω τα ανωτέρω να σας έδωσαν μια ελάχιστη εικόνα για το τι θα συναντήσετε στο παιχνίδι.

ΟΔΗΓΙΕΣ ΠΡΟΣ "ΝΑΥΤΙΛΛΟΜΕΝΟΥΣ"

Είμαστε στην κεντρική οθόνη του τίτλου και αφού επιλέξουμε την επιλογή Quick Flight, το επόμενο βήμα είναι να διαλέξουμε την ώρα και τη μέρα που θα πετάξουμε από την επιλογή Date & Time. Επειτα πηγαίνουμε στο Flight Plan, όπου έχουμε τη δυνατότητα να σχεδιάσουμε με λεπτομέρειες την πτήση μας. Για παράδειγμα, από ποιον προορισμό θα ξεκινήσουμε και πού θα καταλήξουμε ή αν θα ανεφοδιαστούμε στο μέσον της διαδρομής μας και μετά θα συνεχίσουμε. Στο μενού Aircraft επιλέγουμε το αεροπλάνο ή το ελικόπτερο με το οποίο θέλουμε να πετάξουμε. Σε αυτό το σημείο τονίζουμε ότι υπάρχει η επιλογή Teleport, μέσω της οποίας μπορούμε να "τηλεμεταφερθούμε" σε οποιοδήποτε γεωγραφικό πλάτος ή μήκος θέλουμε. Στη συνέχεια επιλέγουμε τον καιρό από το μενού Weather, οι λεπτομέρειες του οποίου καλύπτονται από την ηλεκτρονική έκδοση του εγχειριδίου. Εδώ μπορούμε, για παράδειγμα, να ρυθμίσουμε τον καιρό, τους ανέμους στην επιφάνεια και σε διάφορα ύψη κ.ο.κ. Οσοι έχετε πρόσβαση στο Internet, μπορείτε να κατεβάσετε τον καιρό που επικρατεί για οποιαδήποτε τοποθεσία επιλέξατε να πετάξετε στον προσομοιωτή.

Οταν τελειώσουμε και με αυτά, είμαστε στο διάδρομο του αεροδρομίου, έτοιμοι για την απογείωση. Δώστε τη δέουσα προσοχή στα προαναφερόμενα για μία ασφαλή πτήση και χαλαρώστε για να απολαύσετε το ταξίδι σας.

ΕΠΙΛΟΓΟΣ

Το Fly 2 αξίζει τον κόπο και την προσοχή σας. Διαθέτει πολύ καλά γραφικά και ατμοσφαιρικό ήχο, αλλά και πολλές ελλείψεις όσον αφορά στο Real Air Traffic Control, το οποίο απουσιάζει από τον τίτλο. Συνολικά πρόκειται για μια αξιόλογη προσπάθεια, η οποία, αν περιείχε κάποια έξτρα στοιχεία, όπως το να υπάρχει η δυνατότητα προσαρμογής από το Internet αεροδρομίων ή αεροπλάνων, θα είχε περισσότερη αντοχή στο χρόνο. Αν είστε αμετανόητοι φανατικοί του κόσμου που είναι γεμάτος από πολυβόλα, βόμβες και υπερηχητικά μαχητικά, καλύτερα να το προσπεράσετε. Αν όμως είστε φίλοι των εξομοιωτών πολιτικών πτήσεων, τότε σίγουρα πρέπει να το προσθέσετε στη συλλογή σας.

PC

ΕΠΙΔΟΣΕΙΣ	
ΓΡΑΦΙΚΑ	90
ΗΧΟΣ	93
ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ	86
ΑΝΤΟΧΗ	73

83



Ενας προσομοιωτής με πολύ καλά γραφικά και άψογο μοντέλο πτήσης, ο οποίος μάλλον απευθύνεται στους απαιτητικούς του είδους.

1821

ΑΓΩΝΑΣ ΓΙΑ ΤΗΝ ΕΛΕΥΘΕΡΙΑ

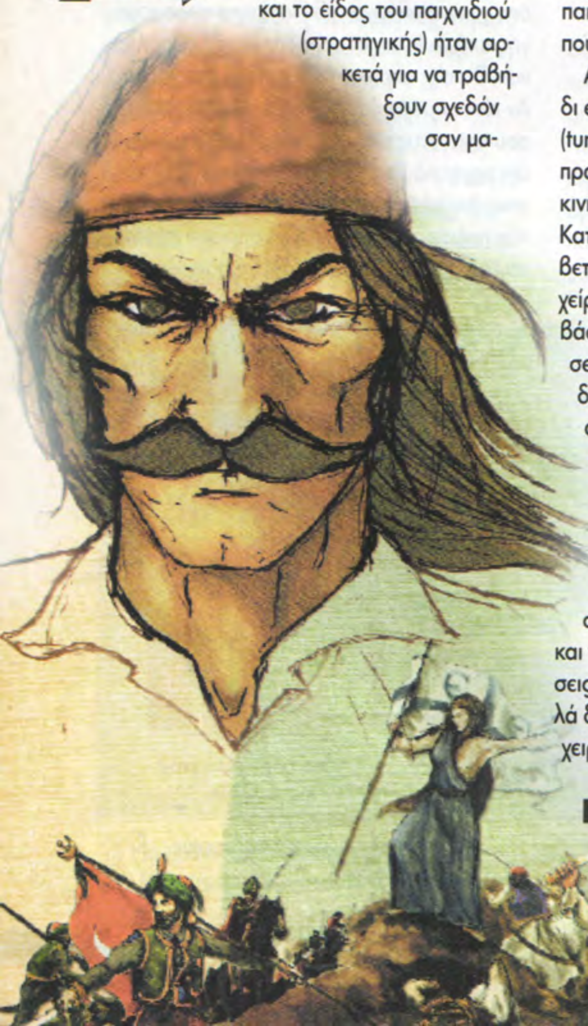
25η Μαρτίου 1821. Η δική μας "ημέρα ανεξαρτησίας" και, όπως όλοι γνωρίζουμε, μία από τις δύο μεγάλες εθνικές γιορτές μας. Φέτος, η επέτειος της ελληνικής επανάστασης κατά του τουρκικού ζυγού συνοδεύεται και από ένα αμιγώς ελληνικό παιχνίδι, στο οποίο καλούμαστε να ζήσουμε από "πρώτο χέρι" και να επηρεάσουμε σε μεγάλο βαθμό τα γεγονότα που διαμόρφωσαν τη νεότερη ελληνική ιστορία...

του Χάρη Κλάδη
rex@compupress.gr

ΕΤΑΙΡΕΙΑ
METAL FIN/DESPEC MULTIMEDIA
ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΗΣ
Pentium 166, 32MB RAM, VGA 8MB, Windows 98/Me



Τον τελευταίο καιρό έχει γίνει μεγάλη διαφήμιση στον ελληνικό αυτό τίτλο. Τόσο το περιεχόμενο και η υπόθεσή του όσο και το είδος του παιχνιδιού (στρατηγικής) ήταν αρκετά για να τραβήξουν σχεδόν σαν μαγνήτης το ενδιαφέρον όλο και περισσότερων Ελλήνων παικτών! Δεν ήταν λίγες οι φορές που τα τηλέφωνα του περιοδικού "έσπασαν" απ' όλους εσάς τους νέους (αλλά και μεγαλύτερους πρέπει να παραδεχτώ), που θέλατε να μάθετε περισσότερες πληροφορίες για το παιχνίδι και εγώ σας παρέπεμπα στο τεύχος που κρατάτε στα χέρια σας.



Αρχίζοντας, λοιπόν, με τα τυπικά, το παιχνίδι είναι στρατηγικής, βασισμένο σε γύρους (turn based, η δράση δεν εξελίσσεται σε πραγματικό χρόνο, αλλά με προκαθορισμένες κινήσεις για τον παίκτη και τον υπολογιστή). Κατά τη διάρκειά του, θα κληθείτε να αναλάβετε τη στρατιωτική αλλά και οικονομική διαχείριση του επαναστατημένου έθνους μας, βάσει της οποίας θα πρέπει να το οδηγήσετε σε επιτυχή πόλεμο, αλλά και στην εγκαθίδρυση κυβέρνησης και κράτους. Οσον αφορά στο μαχητικό μέρος του παιχνιδιού, θα πρέπει να ξέρετε ότι δεν έχετε μεγάλο έλεγχο στο πεδίο της τακτικής. Ο δικός σας ρόλος είναι περισσότερο αυτός του manager παρά του πολεμιστή - πρέπει να εξασφαλίζετε τις καταλληλότερες συνθήκες διαβίωσης των στρατευμάτων και να ψάχνετε συνεχώς για τις καλύτερες λύσεις όσον αφορά στις διεξαγωγές μαχών, αλλά δεν μπορείτε να λάβετε μέρος σε αυτές, χειριζόμενοι στρατιωτικές μονάδες.

ΠΙΣΤΟΛΕΣ ΚΑΙ ΛΑΒΑΡΑ

Το παιχνίδι ξεκινά αμέσως μετά τη διακήρυξη της επανάστασης, τον Απρίλιο του 1821, και λαμβάνει χώρα κυρίως στην Πελοπόννησο, τη Στερεά Ελλάδα, τη Θεσσαλία και την Ηπειρο. Ο χάρτης είναι χωρισμένος σε διαμερίσματα (πολιτικός) και σε αυτόν αναφέρονται οι σημαντικότερες πόλεις, οι στρατοί, καθώς και κάποιες στοιχειώδεις πληροφορίες για τη μορφολογία του εδάφους. Αυτό που κάνει εντύπωση όσον αφορά στο στήσιμο του παιχνιδιού, είναι τα ιστορικά ακριβή δεδομένα. Ετσι, ενώ οι κινήσεις σας είναι καθ' όλα σημαντικές για την εξέλιξη, υπάρχουν κάποια στάνταρ γεγονότα που θα συμβούν (καταστροφή κάποιων πόλεων από τους Τούρκους, ερχομός πολιτικών προσώπων κ.λπ.), απλώς διότι είναι ιστορικά γεγονότα. Σαφώς, λοιπόν, το παιχνίδι δεν δίνει "απόλυτη" ελευθερία στον παίκτη να κάνει ό,τι θέλει, αλλά έχει προκαθορισμένη στιγμή λήξης. Συγκεκριμένα, θα τελειώσει το 1829 (όταν υποχώρησαν οι Τούρκοι από την τότε ελληνική επικράτεια), οπότε θα γίνει αξιολόγησή σας βάσει της απόδοσής σας ή αν κατορθώσετε να κατακτήσετε ολοκληρωτικά όλες τις περιοχές του χάρτη.

ΕΠΑΝΑΣΤΑΣΗ... TYCOON (!!!)

Ο μόνος τρόπος που έχετε για να σχεδιάσετε τη στρατηγική σας, είναι να βασιστείτε εξ ολοκλήρου στα διαμερίσματα και στην πόλη που υπάρχει σε καθένα από αυτά. Κάθε περιοχή που έχετε στην κατοχή σας, σας παρέχει ένα μηνιαίο εισόδημα, καθώς και διαθέσιμους άνδρες. Ακόμα, κάθε πόλη χαρακτηρίζεται από την εδαφική μορφολογία της,



Μια μικρή εισαγωγή πριν από την καταιγίδα...



Στην Πελοπόννησο το βασικό είναι να πέσει η Τριπολιτσά.

η οποία παίζει τεράστιο ρόλο στην έκβαση κάθε αψιμαχίας. Τέλος, κάποιες πόλεις έχουν ιδιαίτερα χαρακτηριστικά, τα οποία τις κάνουν σημαντικότερες από άλλες -λιμάνια, φρούρια ή και κάστρα [όπως αυτό της Τρίπολης, η οποία μου έβγαλε την πίστη (και μου στοίχισε 5 σώματα στρατού) μέχρι να την κατακτήσω]. Κάθε περιοχή που κατορθώνετε να κατακτήσετε, προσθέτει μονάδες στο οικονομικό όσο και στο στρατιωτικό προφίλ σας. Επίσης, οι πόλεις είναι χρήσιμες για να φιλοξενούν και να ανεφοδιάζουν εξαντλημένους στρατούς ή στόλους.

Αν και το παιχνίδι είναι σχεδόν απολύτως management, σε αυτό υπάρχουν ήρωες, οι οποίοι διαθέτουν όλα τα στοιχεία που τους κάνουν ξεχωριστούς σε οποιοδήποτε παιχνίδι στρατηγικής. Οι ήρωες του παιχνιδιού έχουν επίσης αποδοθεί ιστορικά και μάλιστα διακατέχονται από δυνάμεις και αδυναμίες που μπορούν να επηρεάσουν το παιχνίδι και την εξέλιξή του. Κάθε ήρωας αναλαμβάνει την αρχηγία ενός στρατού και ανάλογα με το πόσο σημαντικός είναι, γίνεται πιο αποδοτικός και ο στρατός του. Πέραν των πολεμικών αρετών του, κάθε ήρωας έχει και άλλες χάρες. Ετσι, ανάλογα με κάθε περίπτωση, θα χρησιμοποιήσετε ήρωες με μεγάλη δημοτικότητα (έχουν περισσότερες πιθανότητες να αντεπεξέλθουν σε περιπτώσεις πολιτικής προσέγγισης), ενώ πρέπει να είστε αναλόγως προσεκτικοί με ήρωες που τους χαρακτηρίζει η φιλοδοξία και η απληστία. Αυτοί μπορούν ακόμα και να ξεφύγουν από τον έλεγχό σας και να εναντιωθούν στο κίνημα της επανάστασης, δημιουργώντας εμφύλιες συρράξεις και πολιτικές διαταραχές, ή και να αυτομολήσουν στο πλευρό των Τούρκων -προδότες!- κουβαλώντας, φυσικά, μαζί και τα πιστά στρατιωτικά σώματά τους. Το μόνο στοιχείο κάποιου ήρωα που μπορεί να ελεγχθεί βάσει των πράξεών του είναι η δημοτικότητα. Φυσικά, ήρωες έχουν και οι αντίπαλοι στρατοί, με ανάλογα χαρακτηριστικά εκτός της δημοτικότητας. Αντίθετα, οι ήρωες της θάλασσας (ναύαρχοι) έχουν μόνο τη μαχητική ικανότητα στο ρόστερ των χαρακτηριστικών τους.

ΑΠΑΝΩ ΤΟΥΣ, ΑΔΕΡΦΙΑ

Κατ' εμέ, το βασικό θέατρο των επιχειρήσεων είναι η στεριά. Αυτό γιατί οι περισσότερες σημαντικές περιοχές βρίσκονται στην ηπειρωτική Ελλάδα - ακόμα και το Ναύπλιο, το οποίο θεωρείται το σημαντικότερο λιμάνι πλην ολίγων εξαιρέσεων. Ο ελληνικός στόλος δύσκολα μπορεί να αντιταχθεί στον τουρκικό (τουλάχιστον στην αρχή), ενώ οι περιοχές που μου απέδωσαν τα περισσότερα χρήματα ήταν η Θεσσαλία και η Πελοπόννησος και όχι τα νησιά. Οι στρατοί που έχετε, στη διάθεσή σας αποτελούνται αρχικά μόνο από άτακτους στρατιώτες (κλέφτες) και αργότερα από ιππικό, τακτικό στρατό και πυροβολικό (όχι, εκείνη την εποχή δεν υπήρχαν τεθωρακισμένα). Οι ιδιότητες κάθε στρατού απαντώνται στο ηθικό και την εκπαίδευση, τα οποία επηρεάζουν την απόδοσή του. Φυσικά, κάθε στρατός χρειάζεται μία γενναία χρηματική ενίσχυση ανά χρονικά διαστήματα, για να μπορεί να ανεφοδιάζεται. Βεβαίως, επειδή βρισκόμαστε σε πόλεμο και όχι σε εκπαιδευτική εκδρομή, κάθε στρατός μπορεί να πεινάσει, αλλά μέχρι 3 γύρους, αφού μετά διαλύεται. Για κάθε γύρο που μένει κάποιος στρατός "στεγνός", χάνει, φυσικά, ένα ποσοστό της μαχητικής ικανότητάς του. Εκτός από τις μάχες, κάθε στρατός μπορεί να κληθεί να κάνει και άλλα πράγματα, όπως λεηλασία και ταχεία πορεία, με αποτέλεσμα να κουράζεται. Κάποιος στρατός που κινείται και δρα συνεχώς είναι λογικό ότι εξαντλείται, οπότε θα πρέπει να φροντίζετε να ξεκουράζετε όποιο σώμα έχει ανάγκη. Η υφή του ελληνικού στρατού αλλάζει ριζικά από το 1825 και μετά, όταν δίνεται η δυνατότητα συγκρότησης των πρώτων τακτικών σωμάτων. Κατά την κίνηση των στρατευμάτων από περιοχή σε περιοχή υπάρχουν συγκεκριμένα χαρακτηριστικά που μπορεί να επηρεάσουν κάθε κατάσταση. Κάθε στρατός έχει 30 θεωρητικές ημέρες ενεργειών σε κάθε γύρο, τις οποίες αν εξαντλήσει, δεν μπορεί να δράσει παραπέρα. Ανάλογα με την περιοχή στην οποία κινείται το στράτευμα, μπορεί να χρειάζονται περισσότερες μέρες για να φτάσει από τον ένα προορισμό στον άλλο. Οσον αφορά στο εδαφικό μέρος, υπάρχουν 4 μορφολογίες που μπορούν να επηρεάσουν την έκβαση μιας μάχης: βουνό, δάσος, λόφος και κάμπος και σε καθένα ξεχωριστά, κάθε στρατός ή τύπος στρατού έχει πλεονεκτή-



Θα δώσετε μάχες στη θάλασσα, προσπαθώντας να εμποδίσετε τις ενισχύσεις των Τούρκων που έρχονται από τον Ελλήσποντο.



ΟΙ "ΑΠΟ ΕΔΩ"...

Οι στρατοί σας δεν είναι και οι πιο ευέλικτοι που έχετε δει σε παιχνίδι στρατηγικής, αλλά κάποιες φορές νομίζω ότι δεν θα μπορούσαν να κάνουν τίποτε άλλο εκτός των ήδη υπαρχόντων. Ο βασικός τρόπος για να κάνετε "συγκομιδή" νέων στρατιωτών είναι με τη στρατολόγηση. Από εκεί και πέρα, εκτός από το να τους ανεφοδιάζετε, μπορείτε να τους βάλετε να κάνουν και άλλα πράγματα, όπως να στρατοπεδεύσουν, να λεηλατήσουν κάποιο χωριό ή να κάψουν τη σοδειά του. Σε κάθε περίπτωση στρατολόγησης, ο αριθμός των νεοσύλλεκτων αφαιρείται από τον αριθμό πληθυσμού της περιοχής και συνοδεύεται από την απαραίτητη χρηματική συνεισφορά.

ΟΙ "ΑΠΟ ΕΚΕΙ"...

Από το 1826 μπορείτε να αιτηθείτε βοήθειας από τους συμμάχους! Ω ναι, μπορείτε να καλέσετε (μία φορά μόνο στο παιχνίδι) τα στρατά της Ευρώπης για να σας βοηθήσουν στον αγώνα σας. Ο συμμαχικός στρατός είναι αυτόνομος και δεν μπορεί να διασπαστεί ή να ενωθεί με ελληνικά σώματα (και, φυσικά, δεν μπορεί να στρατολογήσει και να κάνει λεηλασίες -είναι ευγενείς οι Ευρωπαίοι...). Φυσικά, χρειάζεται ανεφοδιασμό. Αναλόγως μπορείτε να καλέσετε προς ενίσχυση τον συμμαχικό στόλο. Και στις δύο περιπτώσεις, οι σύμμαχοι εμφανίζονται στον εδαφικό ή θαλάσσιο χώρο της Πελοποννήσου. Φυσικά, ο στρατός δεν είναι το μόνο που μπορεί να ζητηθεί από τους συμμάχους. Μπορείτε να ζητήσετε και ένα δάνειο.

ματα ή μειονεκτήματα. Ειδικά στις περιπτώσεις του άτακτου ελληνικού στρατού, είναι σχεδόν κανόνας να επιλέγεται ορεινή ή έστω δασική περιοχή ως πεδίο μάχης, καθώς σε αυτές οι αντάρτες έχουν σαφές πλεονέκτημα έναντι του τακτικού στρατού, και ειδικά του ιππικού και του πυροβολικού, τα οποία οι Τούρκοι χρησιμοποιούν αρκετά. Οι τακτικοί στρατοί έχουν σαφές πλεονέκτημα στις ανοικτές περιοχές, χωρίς ανώμαλες εδαφικές μορφολογίες. Οι μάχες διεξάγονται κάθε φορά που θα βρεθούν δύο αντίπαλοι στρατοί στην ίδια περιοχή. Αμέσως, σας δίνεται η επιλογή του εδάφους στο οποίο θα διεξαχθεί η μάχη (κάθε περιοχή μπορεί να έχει από δύο έως τέσσερις επιλογές) και από εκεί και πέρα τα πάντα γίνονται αυτόματα. Σύμφωνα με τις οδηγίες του παιχνιδιού, την έκβαση της μάχης επηρεάζουν, κατά σειρά, η μορφολογία του εδάφους, ανάλογα με τον τύπο στρατεύματος, η ικανότητα του ήρωα που ηγείται κάθε στρατού, ο αριθμός των ανδρών που διαθέτει κάθε πλευρά, το επίπεδο εκπαίδευσης και το ηθικό κάθε στρατού. Τα αποτελέσματα κάθε μάχης μπορεί να ποικίλλουν. Ενας στρατός μπορεί να νικήσει ή να χάσει, να καταστραφεί ή να αναγκαστεί να υποχωρήσει προς φιλικό έδαφος. Στην περίπτωση της ήττας, το ηθικό του στρατεύματος που υποχωρεί πέφτει, ενώ των νικητών ανεβαίνει. Οταν καταστραφεί κάποιο στράτευμα, χάνεται και ο ήρωας (ή οι ήρωες, καθώς είναι πιθανόν να υπάρχουν περισσότεροι ηγέτες σε ένα στράτευμα, αποδίδοντάς του ευελιξία αλλά και δυνατότητες διάσπασης σε μικρότερα τμήματα) που το οδηγεί! Να φανταστείτε ότι την πρώτη φορά που έπαιξα, έχασα τον Κολοκοτρώνη (ναι, μιλάμε για τέτοιο κατόρθωμα) στον τρίτο κιόλας γύρο! Ακόμα, όταν ο ελληνικός στρατός κερδίζει σε περιοχές που στην πλειονότητά τους βρίσκονται υπό την τουρκική επιρροή, ανεβαίνει το επαναστατικό αίσθημα των πόλεων, κάνοντας ευκολότερη την κατάληψή τους. Φυσικά, οι απευθείας μάχες δεν είναι ο μόνος τρόπος να διεξαχθεί ο πόλεμος. Πολλές από τις πόλεις -ειδικά οι κυριότερες- διαθέτουν κάστρα, στα οποία μπορούν να οχυρώνονται στρατοί. Εκεί, μπορεί να συμβεί πολιορκία της πόλης, με διάφορα αποτελέσματα και προς τις δύο πλευρές. Οσο καιρό διαρκεί μία πολιορκία, η περιοχή της δεν παράγει εισόδημα και δεν μπορεί να εφοδιαστεί. Ο πολιορκημένος, έτσι, αναγκαστικά καταναλώνει τα εφόδιά του, μέχρι τη στιγμή που θα νικήσει ή που θα του τελειώσουν και θα νικηθεί. Ο αμυνόμενος μπορεί να επιχειρήσει έξοδο, ενώ ο επιτιθέμενος, αντίστοιχα, έφοδο (στις αρχές κάποιας πολιορκίας, αν επιχειρήσετε έφοδο χωρίς να περιμένετε να εξαντληθεί κάπως ο αντίπαλος, το πιο πιθανό είναι να φάτε τα μούτρα σας). Ο ευκολότερος τρόπος είναι να κάνετε υπομονή, μέχρι ο αντίπαλος να επιχειρήσει έξοδο



Στη Στερεά Ελλάδα τα πράγματα είναι δυσκολότερα. Οι στρατοί σας είναι μικρότεροι και οι τουρκικές ενισχύσεις φτάνουν συνεχώς.



Στη διαχείριση ενός σώματος στρατού, μπορείτε να δείτε λεπτομέρειες, καθώς και τους διαθέσιμους ήρωες.



Φυσικά, ήρωες υπάρχουν και στα πλοία. Εδώ η Μπουμπουλίνα (όχι, δεν είναι η Ντενίση).

(οπότε αν είστε ισχυροί, μάλλον θα κερδίσετε και μετά θα καταλάβετε το κάστρο) ή να εξαντληθεί. Απλώς μπορεί αυτό να αποβεί ιδιαίτερα χρονοβόρο.

ΟΡΤΣΑ ΤΑ ΠΑΝΙΑ

Αντίστοιχα γίνονται και οι μάχες στη θάλασσα. Δυστυχώς, εδώ τα πράγματα είναι ακόμα δυσκολότερα για τους Ελληνες, καθώς τα πλοία τους είναι σαφώς υποδεέστερα των τουρκικών. Το μόνο πλεονέκτημα του ελληνικού στόλου είναι η ύπαρξη των πυρπολικών, τα οποία δεν διαθέτουν οι Τούρκοι. Τα μόνα ναυπηγεία που υπάρχουν στη διάθεση των Ελλήνων βρίσκονται στην Υδρα, στις Σπέτσες και στα Ψαρά. Ακόμα μπορείτε να αγοράσετε πλοία από το εξωτερικό, αν τα οικονομικά σας είναι σε καλή κατάσταση. Στην περίπτωση της ναυμαχίας, τα πράγματα είναι απλούστερα απ' ό,τι στις μάχες στη στεριά. Εδώ η μόνη επιλογή είναι μία επίθεση με τα πυρπολικά πριν από την κυρίως ναυμαχία, η οποία είναι και η μόνη που -κατά την ταπεινή μου άποψη- μπορεί να σας εξασφαλίσει μία θαλάσσια επικράτηση, τουλάχιστον στην αρχή.



ΤΕΧΝΙΚΑ... ΚΑΛΗΣΠΕΡΑ ΣΑΣ

Με την έναρξη του παιχνιδιού, ομολογώ ότι μου έκανε εντύπωση η εισαγωγή, όχι τόσο λόγω των εφέ της -άλλωστε είναι μάλλον λιτή- (το επίσης ελληνικό "Απόδραση" είχε πιο εντυπωσιακή εισαγωγή) όσο λόγω του επικού και "θεατρικού" χαρακτήρα της. Η λιτή εικόνα συνεχίζεται και μέσα στο παιχνίδι, με τα γραφικά να είναι μεν λειτουργικά, αλλά ελάχιστα. Οπως μπορείτε να δείτε και από τις εικόνες που συνοδεύουν το review, δεν υπάρχουν και πολλά πράγματα που θα "πιάσουν" το μάτι σας: μικρά sprites που απεικονίζουν πλοία (στόλος) ή ένας πεζός στρατιώτης (σώμα στρατού). Δεν υπάρχουν εικονίδια που να απεικονίζουν ιππικό, τακτικό στρατό ή πυροβολικό - τα πάντα δίδονται σε μορφή πληροφοριών κειμένου. Ακόμα, είναι ίδια όλα τα (επίσης μικρά) εικονίδια των χωριών και πόλεων. Δεν απεικονίζονται κάστρα, λιμάνια κ.λπ. Ως εικόνα, το 1821 θυμίζει επιτραπέζιο παιχνίδι, στο οποίο κουνάτε απλώς κάποια πιόνια. Αυτό ναι μεν σας ωθεί να ασχοληθείτε μόνο με το μέρος του αυτούσιου gameplay, αλλά ένα σύγχρονο παιχνίδι -ακόμα και turn based στρατηγικής- θα έπρεπε να διαθέτει περισσότερα και καλύτερα γραφικά. Ο ήχος είναι πρωτότυπος, καθώς δίνει μία "επαναστατική" αίσθηση στο gameplay, μοιάζοντας σαν να έχει βγει από ταινία εποχής. Και αυτός όμως, αν και ξεκούραστος, τείνει να επαναλαμβάνεται. Γενικά, το 1821 δεν είναι ένα παιχνίδι που θα θυμάται κάποιος για τα τεχνικά χαρακτηριστικά του...

GAMEPLAY

Εδώ τα πράγματα έχουν πολλές πλευρές. Θα μπορούσατε απλώς να πείτε ότι η εποχή των turn based παιχνιδιών στρατηγικής έχει περάσει ανεπιστρεπτί. Από την άλλη, υπάρχει το Civilization III, τρανή απόδειξη ότι τα turn based μπορούν να έχουν λαμπρό μέλλον. Αλλά το 1821; Δυστυχώς, το παιχνίδι δεν έχει σε καμία περίπτωση το βάθος ενός παιχνιδιού όπως το Civ III, και αυτό διότι η χρονική περίοδος στην οποία εξελίσσεται θεματικά, το περιορίζει. Από την άλλη, είναι το μόνο παιχνίδι στον κόσμο που "γαργαλά" την ελληνική ιστορία με τόσο ακριβή στοιχεία. Εντάξει, τα Age of Empires και Empire Earth έχουν ελληνικό στοιχείο, αλλά το 1821 είναι αμιγώς ρεαλιστικό. Πάντως, το παιχνίδι δεν παύει να περιορίζει τον παίκτη με βασικούς και απαράβατους κανόνες, μη παρέχοντας εναλλακτικούς τρόπους παιχνιδιού, κάτι που δεν του δίνει και πολλές ελπίδες επανάληψης από τη στιγμή που θα το ολοκληρώσετε μία φορά. Το 1821 χρήζει βελτιώσεων -έτσι όπως είναι μπορεί να γνώριζε μεγαλύτερη επιτυχία πριν από 3-4 χρόνια. Σαφώς αποτελεί πρόκληση για τον καθένα που μπορεί να παραβλέψει τον τεχνικό τομέα αν και μοιραία, η πλειονότητα κυρίως των νέων παικτών δεν θα αποφύγουν τη σύγκριση με άλλα παιχνίδια. Αν, όμως, είστε από τους έμπειρους παίκτες, που αρχίσατε να παίζετε games πριν από τη "ρηχή" εποχή των PCs, τότε θεωρείστε ότι δεν πρέπει να το χάσετε! Για την Ελλάδα, ρε γαμώτο...

PC

"ΝΑΙ, ΓΙΑΝΝΗ, ΠΟΤΕ ΕΙΠΑΜΕ ΟΤΙ ΘΑ ΕΡΘΕΙΣ;"

Εχετε προσέξει ότι στις μεγάλες εθνικές κρίσεις, κάποιος "Γιάννης" αναλαμβάνει να βγάλει τα κάστανα από τη φωτιά; Πώς έγινε με την Εθνική μπάσκετ και τον Γιάννη Ιωαννίδη; Κάπως έτσι γίνεται και στο 1821 με τον ερχομό του Ιωάννη Καποδίστρια! Από τον Ιούνιο του 1827 και μετά μπορείτε να κάνετε αίτηση για κυβερνήτη -με προϋπόθεση ότι το σκορ σας θα είναι μεγαλύτερο από 5.000 βαθμούς. Αν η αίτησή σας γίνει δεκτή, θα έχετε τον προσωπικό σας Ιωάννη Καποδίστρια 6 μήνες μετά! Η άφιξή του είναι ευεργεσία για την επανάσταση, καθώς σας ανοίγουν διάπλατα οι πόρτες προς τη συμμαχική Δύση για στρατιωτική και οικονομική βοήθεια, αυξάνεται το εισόδημα όλων των ελληνικών περιοχών, απελευθερώνονται τυχόν φυλακισμένοι οπλαρχηγοί, μειώνονται οι πιθανότητες πολιτικής αναταραχής και έναρξης εμφυλίου! Αν μπορείτε να πάρετε έναν "Γιάννη" στην ομάδα σας, κάντε το χωρίς χρονοτριβή!

ΕΠΙΔΟΣΕΙΣ	
ΓΡΑΦΙΚΑ	72
ΗΧΟΣ	75
GAMEPLAY	80
ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ	85
ΑΝΤΟΧΗ	75

80



Επιτέλους, μία αξιόλογη ελληνική προσπάθεια! Αν η Metal Fin προχωρήσει παραπέρα, μπορεί να φτάσουμε να μιλάμε για ολοκληρωμένα ελληνικά games!

FRONTIER WARS

CONQUEST

Εχουν περάσει 200 χρόνια από τότε που ανακαλύψαμε τις Wormholes και καταφέραμε να τις ελέγξουμε. Οι Wormholes ένωναν γαλαξίες και ηλιακά συστήματα, επιτρέποντάς μας να ταξιδεύουμε σε όλα τα μήκη και τα πλάτη του Σύμπαντος. Αυτή η ανακάλυψη χαρακτηρίστηκε τότε ως η μεγαλύτερη στην ιστορία της ανθρωπότητας από τους επιστήμονες και ολόκληρο τον κόσμο. Τώρα, όλοι ευχόμαστε να μην τις είχαμε ανακαλύψει ποτέ.

του Νίκου "psyman" Καραδήμα
psyman79@hotmail.com



ΕΤΑΙΡΕΙΑ
UBISOFT/FEVER PITCH

ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΗΣ
Pentium II 350MHz, 64MB RAM, 350MB χώρο στο σκληρό δίσκο, 3D accelerator (Direct3D) με 8MB μνήμη, 4x CD-ROM, DirectX 7.0a, Windows 95/98/ME/2000

Το Starcraft για μένα είναι κάτι παραπάνω από ένα PC game. Είναι ο ορισμός για το πώς πρέπει να είναι ένα τέλειο παιχνίδι στρατηγικής πραγματικού χρόνου, ενώ ήταν και ένας από τους σοβαρότερους λόγους που με ώθησαν να αγοράσω υπολογιστή το 1999 και το μόνο RTS που με έκανε να ονειρεύομαι μακρινά ταξίδια στο Διάστημα και μοναχικές βόλτες που έφταναν μέχρι την άκρη του Σύμπαντος. Περιττό να σας πω ότι μέχρι σήμερα κανένα RTS δεν έχει καταφέρει να απειλήσει τη βασιλεία του Starcraft όσο και αν βελτιώθηκαν με 3D γραφικά, με "μουράτες" μονάδες και με βαθυστόχαστα σενάρια (ελπίζω να καταλάβατε για ποια παιχνίδια μιλάω), προσπαθώντας να βρουν την κρυφή συνταγή που θα τα οδηγούσε στο θρόνο. Ολα έδειχναν ότι ο επόμενος βασιλιάς θα ήταν το επόμενο Starcraft (αμήν και πότε!) μέχρι τη στιγμή που έκανε την εμφάνισή του το... (κάπου εδώ μπαίνουν τα τύμπανα) Conquest: Frontier Wars.

IN THE OUTER SPACE

Κάποιος από την ομάδα παραγωγής σίγουρα θα είχε στο μυαλό του το Starcraft τη στιγμή που σχεδίαζαν το σενάριο και την πλοκή του Conquest καθώς και τις φυλές που εμπλέκονται σε αυτό.

Οπως και στο Starcraft έτσι και στο Conquest συναντάμε τρεις φυλές, οι οποίες ναι μεν συνυπάρχουν σε ένα παράλληλο σύμπαν όπως αυτό του Starcraft αλλά δεν ξέρει σχεδόν τίποτε η μία για την άλλη μέχρι τη στιγμή που αρχίζει η εισαγωγή του παιχνιδιού. Λέω σχεδόν, μια και οι δύο από τις τρεις φυλές (Mantis και Celareons) βρίσκονται σε αντιπαλότητα εδώ και χιλιάδες χρόνια (όπως οι Zergs με τους Protoss ίσως;), τρέφοντας και καλλιεργώντας ένα πανάρχαιο μίσος μεταξύ τους. Για πάμε να τις δούμε μία μία.



Το κεντρικό μενού του παιχνιδιού.

TERRANS

Από τη μια είναι οι Terrans, οι οποίοι εκτός από παρόμοιο όνομα με τους συναδέλφους τους στο Starcraft έχουν και παρόμοιες με αυτούς συνήθειες, αφού πάντα θα μπλέκουν (κατά λάθος) σε καταστάσεις που δεν πολυκαταλαβαίνουν, παριστάνοντας όπου δεν τους παίρνει τον "Κινέζο" και παίζοντας τους "αφελείς του Διαστήματος" όταν βλέπουν τα σκούρα. Βέβαια, όπως πάντα, με το "φάρδος" που τους διακατέχει ως φυλή, στο τέλος παίρνουν όλη τη δόξα του πολέμου, πουλώντας "φλώρικο νταηλίκι" στις υπόλοιπες φυλές του Διαστήματος. Ελεγε κάποτε ένας Celareon στρατιώτης: "Είναι μεγάλη ειρωνεία ένας πλανήτης που τα τρία τέταρτα της επιφάνειάς του καλύπτεται από νερό, να βγάζει τόσο ανεπτυγμένα θηλαστικά. Οι περισσότερες φυλές στο Σύμπαν τους περιγράφουν ως soft-bodied όντα, που αγαπάνε τον πλανήτη τους, εξαρτώνται από το νερό και καλύπτονται με όμορφες γούνες. Δεν διαθέτουν κανέ-

να προστατευτικό κέλυφος και πέφτουν σε ένα ήπιο κώμα διάρκειας μερικών ωρών. Διαθέτουν το δεύτερο μεγαλύτερο σε μέγεθος εγκέφαλο του Σύμπαντος (το μεγαλύτερο τον έχουμε εμείς) και τεχνολογία που τη χαρακτηρίζει η μεγάλη φαντασία και λειτουργικότητα. Μπορεί να μην τους φαίνεται, αλλά είναι ένας υπολογίσιμος αντίπαλος για τις υπόλοιπες φυλές του Σύμπαντος."

MANTIS

Οι Mantis, από την άλλη, είναι οι κακοί της υπόθεσης, οι οποίοι θέλουν να κυριαρχήσουν στις υπόλοιπες φυλές του Διαστήματος και περισσότερο στους μισητούς Celareons. Τα αίτια αυτής της έχθρας χάνονται στο πολύ μακρινό παρελθόν, κάτι που οι νεότερες γενιές έχουν ξεχάσει. Είναι λιγότερο σιχαμεροί και γλοιώδεις από τους Zergs και αρκετά πιο έξυπνοι ως λαός. "Μπορεί να μην ξαναδώ ποτέ στη ζωή μου τόσο όμορφο πλανήτη όπως ο Chut, την πατρίδα των επονομαζόμενων Mantis", μας λέει ένας βαθμοφόρος των Terrans. "Εμεινα έκθαμβος από τις καλυπτόμενες με σιτάρι και γρασίδι απέραντες εκτάσεις τους, οι οποίες διατηρούνται για τουλάχιστον επτά χρόνια, όσο διαρκεί η καθεμία από τις δύο εποχές του πλανήτη. Επειτα από αυτή την υπέροχη εποχή ευφορίας επέρχεται η εποχή κατά την οποία το ψύχος είναι δριμύ. Ενας απίστευτος παγετός καλύπτει με ένα στρώμα πάγου, πάχους πολλών μιλίων, όλη την επιφάνεια του πλανήτη, ενώ το κρύο που επικρατεί στην ατμόσφαιρα είναι ικανό να παγώσει τα χνώτα ενός Terran μέσα σε λίγα δευτερόλεπτα. Αυτό το περίεργο καιρικό φαινόμενο εξηγείται από την πολύ αργή περιστροφή του πλανήτη γύρω από τον Ηλιο. Ετσι, οι Mantis, ένα είδος γιγάντιων εντόμων που αποίκησαν στον πλανήτη πριν από εκατομμύρια χρόνια, διαθέτουν ένα πανίσχυρο εξωτερικό κέλυφος το οποίο είναι απαραίτητο για τις ακραίες κλιματολογικές αλλαγές του πλανήτη Chut."

CELAREONS

Οπως θα καταλάβατε, οι Celareons είναι η "ψαγμένη" φυλή του Conquest στα πρότυπα των Protoss του Starcraft, οι οποίοι τελικά, όπως θα αποδειχτεί αργότερα, είναι μακράν οι πιο δολοπλόκοι και ραδιούργοι στο παιχνίδι. Σε μία συνέντευξη που μας παραχώρησε ο πρεσβευτής των Terrans Brunvand για τις ανάγκες του άρθρου, όταν του ζητήσαμε να περιγράψει τους Celareons απάντησε: "Οι ίδιοι οι Celareons περιγράφουν τους εαυτούς τους κάπως έτσι: 'Η μεγάλη διάνοια και η πλατιά νοημοσύνη που μας διακατέχει αποτελούνται από ουσιώδη ενέργεια - ηλεκτρομαγνητικές πιέσεις ωθούνται ολόγυρα και μέσα σε έναν σχετικά μικρό και δυσμεταχείριστο αλλά παρ' όλα αυτά εντυπωσιακά σχεδιασμένο αγωγό, το μυαλό μας'. Οι Celareons είναι όντα απελευθερωμένα από την ανάγκη κατανάλωσης κρέατος. Από την αρχή δεν είχαμε καμία ιδέα για το πώς έμοιαζαν μέσα από τα μεταλλικό exoskeleton τους. Μερικοί Terrans πιστεύουν ότι οι Celareons θα πρέπει να είναι πολύ αδύναμοι σωματικά και να χρησιμοποιούν τους σκελετούς ως προστασία και ενίσχυση ενάντια στις κακουχίες του περιβάλλοντός τους. Είναι όντα αποτελούμενα από καθαρή ενέργεια. Ενας μύθος τους λέει ότι μια αρχαία και μισοξεχασμένη φυλή, ανακαλύπτοντας τις διανοητικές δυνατότητες των Celareons, αποφάσισε να τους ενισχύσει, παρέχοντάς τους σημαντικές πληροφορίες και ανακαλύψεις που τους οδήγησαν πολλά εξελικτικά βήματα μπροστά."

Υπέρ & Κατά

Θετικά

- Αψογη μηχανή γραφικών
- Υψηλή τεχνητή νοημοσύνη
- Βαθύ gameplay
- Μεγάλη αντοχή στο χρόνο

Αρνητικά

- Μέτρια μουσική επένδυση
- Χοντροκομμένη toolbar

ΜΑΥΡΕΣ ΤΡΥΠΕΣ ΚΑΙ ΝΕΦΕΛΩΜΑΤΑ

Το Conquest χαρακτηρίζεται από την εταιρεία παραγωγής του (Ubisoft) ως fleet-based real time strategy, χαρακτηρισμός με τον οποίο θα συμφωνήσουμε. Εγώ θα το χαρακτήριζα επίσης ως ένα κοκτέιλ αποτελούμενο από αρκετή δόση Starcraft (σενάριο, μονάδες), λίγη δόση από Star Trek: Armada (ατμόσφαιρα, feeling) και κάτι από Homeworld (φιλοσοφία). Ολα τα units εξαρτώνται από ammunition και supplies. Αν ένα σκάφος ξεμείνει από supplies, απενεργοποιούνται αυτόματα όλα τα οπλικά συστήματά του μέχρι τη στιγμή που κάποιο supply ship το πλησιάσει για να το τροφοδοτήσει ή μέχρι να το μεταφέρετε οι ίδιοι σε κάποια κοντινή βάση. Από εκεί και πέρα υπάρχει η πλέον κλασική συνταγή που διέπει όλα τα RTS της εποχής μας: χτίζουμε τη βάση μας, μαζεύουμε resources, κάνουμε upgrade όπου μπορούμε και ετοιμάζουμε σιγά σιγά το στρατό μας για να την πέσουμε στην αντίπαλη βάση. Βέβαια, σε ορισμένες αποστολές τα objectives διαφοροποιούνται από



Ακόμα ένας πλανήτης στη συλλογή μου.



Η οθόνη των αποτελεσμάτων έπειτα από μια επιτυχημένη αποστολή.

το κλασικό "κατάστρεψε την αντίπαλη βάση και επίστρεψε πίσω για καφέ", αφού πολλές φορές θα σας ζητηθεί να χειριστείτε πιο πολύπλοκα θέματα, όπως κατάληψη αντίπαλης βάσης και απελευθέρωση ομήρων, βοηθώντας ταυτόχρονα με αυτόν τον τρόπο να ξετυλιχτεί το νήμα του καλογραμμένου σεναρίου. Το καλό, δε, είναι ότι ποτέ δεν θα μείνετε ξεκρέμαστοι, μην ξέροντας πώς να ολοκληρώσετε ένα objective, μια και θα ενημερώνεστε συνέχεια μέσα από μικρά βιντεάκια για τα καθέκαστα που σας αφορούν.

Σχετικά με το χειρισμό του παιχνιδιού, τα πράγματα είναι όπως τα περιμέναμε. Μετά τα πρώτα δεκαπέντε λεπτά η εξοικείωσή σας θα είναι άμεση με τις περισσότερες λειτουργίες, δαπανώντας το πολύ άλλα δέκα λεπτά για να εντρυφήσετε στη διαφορετική φιλοσοφία κάθε φυλής. Στο επάνω μέρος της οθόνης υπάρχει μια μπάρα από την οποία θα ενημερώνεστε για τα διαθέσιμα resources. Στο κάτω μέρος βρίσκεται η βασική μπάρα εργαλείων, η οποία εκτός του ότι είναι τεράστια σε μέγεθος (λίγο "ατσούμπαλη" μου φάνηκε), η αισθητική της δεν εναρμονίζεται με το υπόλοιπο γραφικό σύνολο. Δεν δένει όπως θα έπρεπε με το διαστημικό feeling του παιχνιδιού. Βέβαια, το



Εν ώρα κατασκευής ενός Missile Cruiser.

μεγάλο μέγεθός της τη βοηθάει να είναι αρκετά λειτουργική και φιλική προς το χρήστη, γι' αυτό τα όποια παράπονα περί αισθητικής σταματούν εδώ. Διαθέτει όλα τα κλασικά order buttons για τα units, διάφορες κάρτες που μας ενημερώνουν για τα στατιστικά κάθε μονάδας και για τις διαθέσιμες προς χτίσιμο εγκαταστάσεις, έναν λεπτομερέστατο system-map και έναν ολοκαίνουριο sector- map, ο οποίος απεικονίζει τους παράλληλους τομείς (sectors) που έχουμε επισκεφθεί (τι εστί sector θα το δούμε παρακάτω). Τέλος, υπάρχουν και αρκετά shortcuts buttons, τα οποία μας επιτρέπουν να κινούμαστε με μεγαλύτερη άνεση στο γαλαξία του Conquest, συμπληρώνοντας με αυτόν τον τρόπο την πολύ φιλική αίσθηση και αμεσότητα που αποκόμισα από το χειρισμό του παιχνιδιού.

ΟΠΤΙΚΗ ΑΠΑΤΗ

Κρίνοντας κάποιος τα γραφικά του Conquer από το όνομα που έχω δώσει στην ενότητα, θα μπορούσε κάλλιστα να σχηματίσει μία πρώτη άσχημη εικόνα γι' αυτά. Παρατηρώντας, όμως, πιο προσεκτικά τα screenshots που συνοδεύουν το παρόν άρθρο, θα αρχίσετε να καταλαβαίνετε ότι με τη χρήση της λέξης "οφθαλμαπάτη" κάθε άλλο παρά αρνητική εικόνα ήθελα να μεταδώσω στους αναγνώστες. Και εξηγούμαι ευθύς αμέσως. Φανταστείτε κάποιον που έχει χαθεί σε μια μεγάλη έρημο και ετοιμοθάνατος από τη δίψα και την εξάντληση βλέπει μπροστά του ξαφνικά μια όαση. Στην αρχή θα νομίζει ότι βλέπει μια οφθαλμαπάτη, μη πιστεύοντας ότι η θεά τύχη τού έδωσε απλόχερα τέτοιο δώρο και του έσωσε τη ζωή. Νομίζω ότι σας έδωσα ένα αρκετά καλό παράδειγμα για το πώς αισθάνθηκα βλέποντας τα γραφικά του Conquer. Δεν είναι υπερβολή να σας πω ότι στην αρχή δεν πίστευα ότι η ταπεινή μου Viper 550 εν έτει 2002 μπορούσε να χειριστεί με τόση άνεση μια πλήρως 3D μηχανή με όλα τα details στο maximum και σε μια αξιοπρεπή ανάλυση (800x600x32bit) και αναρωτιόμουν για το πότε είχα αλλάξει κάρτα γραφικών και δεν το θυμόμουν. Μάλιστα, δεν υπήρξε η παραμικρή υποψία κολλήματος τόσο κατά τις ήρεμες μετακινήσεις μου στο χάρτη όσο και εν ώρα μάχης, όπου η ποσότητα των γραφικών που έπρεπε να υπολογίσει και να σχεδιάσει ο υπολογιστής (πολύγωνα, οπτικά εφέ, τεχνητή νοημοσύνη, σύγκριση στατιστικών και συντεταγμένων κ.ά.) από τα δεκάδες εμπλεκόμενα σκάφη ήταν υπέρογκη. Πραγματικά δεν έχω ξαναδεί τόσο ανάλαφρη και αποτελεσματική 3D μηχανή σε RTS (και μόνο που θυμάμαι αυτήν του Emperor βγάζω σπυριά) και μάλιστα χωρίς να γίνονται παραχωρήσεις στην ποιότητα και στη λεπτομέρεια των υπόλοιπων γραφικών. Η λεπτομέρεια των units και των εγκαταστάσεων βγάζει μάτια. Το χτίσιμο των εγκαταστάσεων θα το χαζεύετε με τις ώρες, τα σαγηνευτικά special effects δεν θα τα χορταίνει το μάτι σας, ενώ το απρόσκοπτο και κινηματογραφικά εμπνευσμένο animation θα σας συντροφεύει σε κάθε βήμα σας. Από την άλλη, τα υπέροχα backgrounds, απαρτιζόμενα από τους πανέμορφους χρωματισμούς, τα εκατομμύρια αστέρια, τις υποχθόνιες μαύρες τρύπες και τα αινιγματικά νεφελώματα δίνουν τέλεια την αίσθηση του βάθους και της απεραντοσύνης του αχανούς Διαστήματος (όπως και τα κομμάτια των Ozric Tentacles, άσχετο). Τέλος, η μηχανή του Conquer διαθέτει το μεγαλύτερο zoom in- zoom out που έχετε δει ποτέ σε παιχνίδι, προσφέροντας και ένα απίστευτα ομαλό scaling καθ' όλη τη διάρκεια του zoom. Με όλα τα προαναφερόμενα δεν μπορώ παρά να στείλω τα θερμά συγχαρητήριά μου στους ανθρώπους της Fever Pitch που κατάφεραν να γράψουν μια τόσο ολοκληρωμένη μηχανή γραφικών, η οποία αγγίζει την τελειότητα σε όλους τους τομείς. Εύγε!

ΤΑ ΠΕΡΙ ΗΧΟΥ

Στον τομέα του ήχου τα πράγματα είναι μοιρασμένα. Από τη μια έχουμε απίστευτα ηχητικά εφέ, τόσο ως προς την ποιότητα όσο και ως προς την ποσότητά τους. Από τις εκρήξεις μέχρι το χτίσιμο της βάσης και από τα εφέ των όπλων μέχρι τον ήχο που συνοδεύει κάθε κτήριο μόλις το επιλέξουμε, όλα έχουν τέλεια πιστότητα και αληθοφάνεια, καταφέρνοντας να μεταφέρουν ακέραιο το κλίμα του Διαστήματος στο σπίτι σας. Από την άλλη, έχουμε πολύ και καλή ομιλία. Κάθε unit έχει τη δική του γκάμα από φράσεις που θα χρησιμοποιεί συνέχεια ύστερα από κάθε εντολή σας, ενώ οι διάφοροι διοικητές θα σας ενημερώνουν συνέχεια για τα δρώμενα επί της οθόνης μέσα από ομιλίες με περισσή

HOT KEYS

Keys	Action
Alt + M	Mission Objectives
Ctrl + D	Repair Fleet
Ctrl + S	Re-supply Fleet
Ctrl + T	Troopship Target
Del + T	Destroy Selected Target
Shift + A	Unit Stance Attack
Shift + F	Fabricator Repair
Shift + P	Patrol
Ctrl + Z	Form Fleet
Space	Center to last event
Ctrl + 0 … Ctrl + 9	Create Group



Η οθόνη στην οποία διαλέγετε την επόμενη αποστολή σας.



Εδώ είναι που λέμε "χάνει η μάνα το παιδί και το παιδί τη μάνα".

διαύγεια και καθαρότητα. Και περνάμε στη μουσική του Conquer. Δεν ξέρω αλλά κάπου με χάλασε. Ναι μεν κάθε φυλή έχει τα δικά της ξεχωριστά μουσικά ακούσματα, με αυτά των Celareons να ξεχωρίζουν κάπως από το σωρό, γενικά όμως καταφέρνει να περάσει απαρατήρητη, κάτι που κάθε άλλο παρά θετικό είναι. Θυμούμενοι την αξέχαστη μουσική θεματολογία του Starcraft αλλά και τα πολύ καλά hard rock ακούσματα του Red Alert 2, καταλαβαίνουμε ότι η μουσική του Conquer ωχριά μπροστά τους σε σημείο να γίνεται αρκετά κουραστική έπειτα από ένα χρονικό διάστημα. Κρίμα.

ΚΑΙΝΟΤΟΜΙΕΣ

Το Conquest εκτός από τις ήδη πολυχρησιμοποιημένες φόρμουλες και συνταγές στις οποίες βασίζεται για την ανάπτυξη της κύριας δομής του, ξεδιπλώνει και μερικές δικές του, πολύ ενδιαφέρουσες ιδέες που το κάνουν να διακρίνεται από το σωρό των σημερινών RTS. Εως τώρα σε όλα τα strategy games ο χρήστης έχτιζε βάσεις, πολεμούσε, συνέλεγε resources και γενικά ξεδίπλωνε τις στρατηγικές του πάνω σε ένα μόνο terrain, όσο μεγάλο και να ήταν αυτό. Στο Conquest θα έρθετε αντιμέτωποι με μια ευχάριστη έκπληξη. Κάθε πίστα αποτελείται από μέχρι και δεκαέξι παράλληλα terrains (sectors), των οποίων το μέγεθος ποικίλλει. Κάθε τομέας επικοινωνεί με τις περίφημες Wormholes, από τις οποίες μπορούν να περνάνε τα units σας. Χτίζοντας μία jumpgate οριοθετείτε τα σύνορα της περιοχής σας. Καταλαμβάνοντας όσα περισσότερα sectors μπορείτε αυτομάτως, έχετε περισσότερες πηγές πρώτων υλών και περισσότερους πλανήτες για να χτίσετε τις βάσεις σας. Αν δεν έχετε χωνέψει ακόμα τα προαναφερθέντα, σας λέω τούτο: θα παίζετε σε κάθε πίστα για αρκετές ώρες ώσπου να την καταφέρετε, μια και συνήθως ο αντίπαλος συχνάζει στον τελευταίο sector.

Αλλο ένα ενδιαφέρον στοιχείο του Conquest είναι το χτίσιμο των εγκαταστάσεών σας. Αφού όλη η δράση εξελίσσεται στο Διάστημα, δεν θα ήταν ρεαλιστικό να χτίζουμε οπουδήποτε θέλουμε. Ετσι, στο μόνο λογικό μέρος που θα μπορείτε να αναπτύξετε το αρχιτεκτονικό ταλέντο σας είναι στους διάφορους πλανήτες που θα βρίσκετε σπαρμένους εδώ και κει. Θα μπορείτε να χτίζετε λίγα κτήρια στον έναν πλανήτη και λίγα στον άλλο, αφού όλα είναι αδύνατον να χωρέσουν σε έναν, αντλώντας παράλληλα και resources από τους ίδιους τους φυσικούς πόρους του εκάστοτε πλανήτη.

ΤΕΧΝΗΤΗ ΝΟΗΜΟΣΥΝΗ

Το A.I. του Conquest είναι εξωπραγματικά καλό. Ενώ στα περισσότερα RTS συνήθιζα να φτιάχνω τον τεράστιο στρατό μου και να την πέφτω χωρίς δεύτερη σκέψη στις βάσεις του αντιπάλου δίχως έλεος, στο Conquest χρειάστηκε να ανακατασκευάσω ολόκληρες στρατηγικές, ικανές να διαπεράσουν την άμυνα του αντιπάλου. Τα συνεχιζόμενα κύματα ισχυρών αντεπιθέσεων μου έβρισκαν πάντα σθεναρή αντίσταση και άκρως προετοιμασμένη άμυνα από την αντίπαλη φυλή, σε σημείο να αναρωτιέμαι αν παίζω ενάντια σε ανθρώπινο νου. Μάλιστα, αν αργούσα να αναπτυχθώ, πολλές φορές έβγαινε στην αντεπίθεση, προκαλώντας μου, εκτός από σοβαρές ζημιές στη βάση, και μεγάλο θαυμασμό. Διπλό εύγε στην ομάδα παραγωγής του Conquest.

HAPPY END

Θα μπορούσα να γράψω αρκετές σελίδες ακόμα για τα χαρακτηριστικά και το βάθος του Conquest, αλλά θα αρκεστώ στο τετρασέλιδο που μου παρείχε ο αξιότιμος αρχισυντάκτης. Επειτα από αρκετά δεκάωρα συντροφιά με το Conquest (δεν νομίζω να το πιστέψατε φυσικά), είμαι σε θέση να απαντήσω στο ερώτημα που σας κατατρώει το νου εδώ και ώρα. Ναι, το Conquest είναι καλύτερο από το Starcraft, στους περισσότερους τομείς τουλάχιστον. Το αν καταλαμβάνει και τη βασιλεία των RTS είναι κάτι που μόνο ο χρόνος και οι απανταχού παίκτες μπορούν να μας πουν. Το σίγουρο είναι, πάντως, ότι όλοι όσοι αποφασίσετε να ασχοληθείτε μαζί του θα σας μείνει αξέχαστο για ένα σημαντικά μεγάλο χρονικό διάστημα. Καταφέρνει με σχετική άνεση να χαρακτηριστεί κλασικό αλλά και πρωτότυπο, αφού από τη μια συνδυάζει τα καλύτερα στοιχεία από παιχνίδια του παρελθόντος και από την άλλη καταφέρνει να προσφέρει μερικές ολοκαίνουριες και φρέσκιες ιδέες. Αυτά από μένα. Farewell my friends.

PC

ΕΠΙΔΟΣΕΙΣ

ΓΡΑΦΙΚΑ	92
ΗΧΟΣ	75
GAMEPLAY	93
ΑΝΤΟΧΗ	90

92



Το Conquest: Frontier Wars είναι ικανό να αναθερμάνει όλη την οικογένεια της διαστημικής στρατηγικής που τον τελευταίο καιρό είχε τόσο παραμεληθεί. Δείτε το και θα με θυμηθείτε.

THE ART OF MAGIC
MAGIC & MAYHEM

Πριν από περίπου τρία χρόνια, όταν ήμουν ακόμη αναγνώστης του λατρευτού περιοδικού "PC Master", είχα τη χαρά να ασχοληθώ με ένα από τα πιο ιδιόμορφα παιχνίδια της εποχής, το Magic & Mayhem. Επρόκειτο για ένα παιχνίδι, το οποίο είχε εμφανιστεί στην κυριολεξία από το πουθενά και είχε μαγέψει αρκετούς gamers. Δυστυχώς, όμως, δεν έκανε την αναμενόμενη έκπληξη και πέρασε σχεδόν απαρατήρητο... Εν έτει 2001, όμως, και κατά το μήνα Δεκέμβριο, κυκλοφόρησε η δεύτερη συνέχεια του εν λόγω παιχνιδιού, με τίτλο The Art Of Magic ή Magic & Mayhem II. Η νοοτροπία και το gameplay είναι σχεδόν ίδια με αυτά του προκατόχου του. Η μεγαλύτερη καινοτομία του παιχνιδιού είναι τα γραφικά του, τα οποία έχουν γίνει 3D από 2D. Αραγε, θα καταφέρει να τραβήξει τα φώτα της δημοσιότητας ή θα περάσει για ακόμη μία φορά σχεδόν απαρατήρητο;

του Νίκου DuMmWiaM Κόντη
DuMmWiaM@OteNet.gr

ΕΤΑΙΡΕΙΑ
BETHESDA SOFTWORKS
http://www.art-of-magic.co.uk/
http://www.magicandmayhem.co.uk/

ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΗΣ
Pentium II 300MHz, κάρτα γραφικών 3D με 8MB ή ανώτερο (DirectX 8), 1GB ελεύθερο χώρο στο σκληρό, 8x CD-ROM



Το Magic & Mayhem I, παρ' όλο που δεν έκανε αισθητή την παρουσία του, ήταν ένα φοβερά πρωτότυπο παιχνίδι (σε σύλληψη). Τόσο πρωτότυπο ώστε το (και αρκετά διάσημο) Sacrifice, που κυκλοφόρησε πέρυσι, να θεωρείται μία πιστή αντιγραφή του, με πιο εντυπωσιακά γραφικά και ελάχιστες διαφοροποιήσεις. Ο παραλληλισμός μεταξύ Sacrifice και Magic & Mayhem I μου ήρθε στο μυαλό με το που άρχισα να παίζω το Art Of Magic. Τις ομοιότητες με το Sacrifice μπορείτε να τις διαβάσετε πιο αναλυτικά στο τμήμα gameplay του άρθρου μου. Προς το παρόν, αρκεστείτε στο λόγο μου.

Οπως προανέφερα, το gameplay του παιχνιδιού είναι κατά 90% παρόμοιο με αυτό του προκατόχου του και η βασικότερη αλλαγή εντοπίζεται-πέραν του σεναρίου και ορισμένων spells- στο 3D περιβάλλον. Βέβαια, είναι γεγονός ότι τα τελευταία δύο χρόνια πολλά παιχνίδια κυκλοφορούν μία συνέχειά τους μόνο και μόνο για να προσθέσουν 3D γραφικά, χωρίς καμία άλλη ουσιαστική διαφοροποίηση! Είναι, όμως, γελοίο να σπαταλάμε τόσες ώρες για να παίζουμε τα ίδια παιχνίδια, μόνο και μόνο επειδή έχουν 3D γραφικά. Διότι ο πραγματικός gamer δεν παίζει ένα παιχνίδι μόνο για τα εντυπωσιακά γραφικά του, αλλά κυρίως για το gameplay του, το βάθος του και το σενάριό του. Ευτυχώς, όμως, το Art Of Magic δεν ανήκει σε αυτή την κατηγορία παιχνιδιών. Μπορεί εκ πρώτης

όψεως η μόνη αξιοσημείωτη αλλαγή που παρατηρείται να είναι τα 3D γραφικά, αλλά στην πραγματικότητα έχει δοθεί η δέουσα προσοχή και σε άλλα βασικά στοιχεία του παιχνιδιού, όπως το σενάριο, το βάθος, ο χειρισμός και το gameplay! Σας διαβεβαιώνω ότι είναι κλάσεις ανώτερο από τον προκάτοχό του και, το βασικότερο, πολύ πιο εθιστικό. Επιασα τον εαυτό μου ουκ ολίγες φορές να προσπαθεί να με πείσει να σταματήσω να παίζω, γιατί είχα και άλλα πράγματα να κάνω (π.χ. να βγάλω βόλτα τον Goofy), αλλά μάταια. Μπορεί η λογική μου να έλεγε ότι έπρεπε να κάνω Quit, όμως η ψυχή μου και το σώμα μου αρνούνταν πεισματικά να υπακούσουν. Ομολογώ ότι είχα καιρό να νιώσω κάτι ανάλογο παίζοντας ένα strategy-RPG, αν δεν



Καλέ, χιόνισε. Κάτσε να βάλω τις αλυσίδες στο αυτοκίνητο, γιατί αλλιώς δεν θα μπορούμε να ανέβουμε.



Η πρώτη συνάντηση με τις Dryads. Ευτυχώς, είναι σύμμαχοι...

κάνω λάθος από το Baldur's Gate II... προ αμνημονεύτων μηνών! Ας μη σπαταλώ, όμως, άλλο τον πολύτιμο χώρο μου. Περνάω γρήγορα γρήγορα στην αναλυτική παρουσίαση.

ΣΕΝΑΡΙΟ - CAMPAIGN

Στα πολύ παλιά χρόνια, ατέλειωτοι πόλεμοι επικρατούσαν στην Albion. Οι άνθρωποι χρησιμοποιούσαν επιβλαβή μαγεία μεταξύ τους και ολόκληρη η ανθρωπότητα κινδύνευε να εξαφανιστεί. Εκείνη την εποχή εμφανίστηκε ο Magistrator, ένας παντοδύναμος μάγος, που μπορούσε να κρατήσει τις δυνάμεις της μαγείας σε ισορροπία. Ο Magistrator κατασκεύασε τρεις μαγικές σφαίρες για να ισορροπήσει τις δυνάμεις του, τις Law, Neutral και Chaos (Νόμου, Ουδετερότητας, Αναρχίας). Τη σφαίρα του Law έδωσε στα Elves, αυτήν του Chaos στους Lords της νότιας ερήμου και, τέλος, τη Neutral Orb έδωσε στους Druids. Με αυτό τον τρόπο κατόρθωσε να φέρει την ηρεμία στη γη της Albion και να σταματήσει τους πολέμους, ενώ κάθε δύναμη ήταν αντάξια της άλλης και σεβόταν τις υπόλοιπες.

Για πολλά ένδοξα χρόνια, η τάξη και η ηρεμία επικράτησαν σε όλα τα βασίλεια. Ο Magistrator, όμως, ήταν ένας απλός θνητός και ο πανδαμάτωρ χρόνος τού πήρε τη ζωή, όταν πια είχε φτάσει στα βαθιά γηρατιά του. Το επόμενο μετά το θάνατό του φθινόπωρο, μία τεράστια μαγική έκρηξη σκότωσε τους κατόχους της σφαίρας Neutral και κατέστρεψε την ίδια τη σφαίρα. Μετά το τραγικό αυτό συμβάν, η ισορροπία άλλαξε για ακόμα μία φορά στον κόσμο. Τα Elves αποτραβήχτηκαν στο νησί Azorian και οι κάτοχοι της σφαίρας του Chaos, καθοδηγούμενοι από τον NecroMagus, ξεκίνησαν την επέλασή τους στη γη της Albion.

Δεκαοκτώ χρόνια έχουν περάσει από το θάνατο του Magistrator. Αναλαμβάνετε το ρόλο του νεαρού Aurax, ο οποίος μόλις ενηλικιώθηκε. Το νησί σας δέχεται επιδρομή, ο πατέρας σας θα πεθάνει και την αδερφή σας θα απαγάγουν οι δυνάμεις του Chaos! Ετσι, θα ξεκινήσετε μία μεγάλη αποστολή (Keep Walking...), προκειμένου να βρείτε την αδερφή σας, να εκδικηθείτε το θάνατο του πατέρα σας και να καταφέρετε ένα βαρύ πλήγμα στις δυνάμεις του Chaos και στον NecroMagus.

Η Single Player Campaign περιλαμβάνει 35 διαφορετικές αποστολές σε διάφορες εντυπωσιακές τοποθεσίες. Σε κάθε διαφορετική αποστολή ο χαρακτήρας σας θα επισκέπτεται και έναν χάρτη, στον οποίο θα πρέπει να φέρει εις πέρας το βασικό στόχο/στόχους. Θα βρεθείτε σε Dungeons και κάστρα, ταβέρνες και καράβια, χιονισμένα βουνά, τεράστιες πόλεις και άλλα μαγευτικά τοπία. Το σενάριο είναι πολύ σωστά διαρθρωμένο και διατηρεί αμείωτο το ενδιαφέρον του παίκτη. Κάθε αποστολή θα έχει να προσθέσει κάτι καινούριο τόσο στη δυναμικότητα του χαρακτήρα σας όσο και στην ιστορία, η οποία εξελίσσεται βήμα βήμα, μάλιστα με πολύ εντυπωσιακό τρόπο. Επίσης, σημαντικό είναι το γεγονός ότι διάφορα αντικείμενα που θα βρείτε κατά τη διάρκεια μίας αποστολής (πίστας) μπορείτε να τα κρατήσετε και σε επόμενες (εξαίρεση αποτελούν τα τρόφιμα και τα αντικείμενα που επαναφέρουν mana). Δεν είναι ανάγκη, λοιπόν, σε μία αποστολή να χρησιμοποιήσετε ένα αντικείμενο επειδή το βρήκατε. Μπορείτε να το αφήσετε για το μέλλον, όταν θα τα βρείτε σκούρα. Ακόμα ένα σημαντικό στοιχείο είναι αυτό του experience, με το οποίο αμείβεστε έπειτα από κάθε αποστολή. Ο χαρακτήρας σας δεν δυναμώνει παίρνοντας levels, αλλά με το experience. Κερδίζοντας experience μπορείτε να το ξοδέψετε και να βελτιώσετε το health σας, το mana και το μέγιστο αριθμό των τεράτων που μπορείτε να κάνετε Summon. Οσο πιο καλός γίνεστε σε ένα από τα τρία χαρακτηριστικά τόσο περισσότεροι πόντοι experience απαιτούνται για να το βελτιώσετε ακόμα περισσότερο. Κλείνοντας, το ποσό των experiences με τα οποία θα αμειφθείτε μετά

Υπέρ & Κατά

Θετικά

- Πολύ καλό single και multiplayer
- Μικρές απαιτήσεις συστήματος
- Εθιστικό και πωρωτικό... κάτι σαν το "PC Master" δηλαδή
- Πολύ πρωτότυπο

Αρνητικά

- Μέτρια γραφικά
- Μέτριος ήχος
- Μικρά σφάλματα στο gameplay



Οι Dryads, υπηρέτες του πνεύματος της Μητέρας Γης.





Αυτή η αποστολή θυμίζει λιγουλάκι Dungeon... και φυσικά δεν ήθελα και πολύ για να πωρωθώ!



Από αυτό το μενού επιλέγετε την επόμενη τοποθεσία στην οποία θα ταξιδέψει ο χαρακτήρας σας.

το πέρας κάθε αποστολής εξαρτάται από αυτά που θα κάνετε. Δηλαδή, μπορεί να ολοκληρώσετε μία αποστολή, αλλά να μην πάρετε όλα τα experiences της πίστας, διότι προφανώς υπήρχε κάποιος στόχος δευτερεύουσας σημασίας, τον οποίο παραβλέψατε.

GAMEPLAY - ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ

Τα πράγματα είναι απλά, πολύ απλά θα έλεγα. Είστε ένας μάγος και κάνετε διάφορα spells (ουαου! Τι είπε το άτομο). Κάθε spell έχει ένα κόστος σε mana. Τα πιο πολλά από αυτά τα spells δημιουργούν τέρατα-υπηρέτες σας, οι οποίοι μάχονται τους υπηρέτες του αντιπάλου. Για να αναπληρώσετε το χαμένο mana, πρέπει να ελέγχετε τα μνημεία των mana. Οσο πιο πολλά από αυτά ελέγχετε τόσο γρηγορότερα αναπληρώνεται το mana σας. Για να ελέγξετε ένα μνημείο mana, πρέπει είτε να κάθεστε εσείς πάνω του είτε κάποιο τέρας σας. Ετσι, σε κάθε αποστολή πρέπει να κινείστε στρατηγικά, να κατακτάτε όλο και περισσότερα μνημεία mana προκειμένου να είστε πιο ευέλικτοι και άνετοι, για να κάνετε spells. Παράλληλα, παίζει ρόλο και ο αριθμός των τεράτων που μπορείτε να ελέγξετε, ο οποίος είναι περιορισμένος. Στο τέλος κάθε αποστολής κερδίζετε έναν αριθμό από experiences, τον οποίο μπορείτε να χρησιμοποιείτε για να βελτιώνετε ένα από τα ακόλουθα χαρακτηριστικά σας: το mana, το health σας και, τέλος, τον μέγιστο αριθμό summoned τεράτων που μπορείτε να έχετε σε μία πίστα.



Σημαντικό ρόλο στην εξέλιξη του χαρακτήρα σας παίζουν και τα Talismans που έχετε μαζί σας σε συνδυασμό με τα Spell Components. Υπάρχουν τρία είδη Talismans που μπορείτε να έχετε (χωρίς περιορισμό σε ποσότητες ή αναλογίες), τα: Law, Neutral και Chaos. Κάθε Spell Component, όταν χρησιμοποιηθεί σε διαφορετικό Talisman, σας δίνει πρόσβαση σε διαφορετικό spell. Με αυτό τον τρόπο το είδος των spells σας μπορεί να αλλάζει από πίστα σε πίστα. Καθώς θα προχωρείτε σε νέες αποστολές, ο αριθμός των Talismans σας θα αυξάνεται και θα βρίσκετε νέα Spell Components. Συνδυάζοντας το Component με ένα ελεύθερο Talisman, θα μπορείτε να κάνετε cast νέα spells και αν δείτε ότι κάποιος από τους συνδυασμούς που επιλέξατε δεν σας βολεύει, τότε στην επόμενη αποστολή αλλάξτε τον, για να έχετε τελείως διαφορετικά spells! Αρκετά έξυπνο σύστημα, που όμοιό του δεν έχω συναντήσει σε άλλο παιχνίδι, πέραν του προκατόχου του.

Η κάμερα μπορεί να κινείται και να περιστρέφεται στην πίστα, ανεξάρτητα από το χαρακτήρα σας, τον οποίο ουσιαστικά χειρίζεστε ως αυτόνομη μονάδα. Η περιστροφή της κάμερας, αν και εντυπωσιακή, δεν είναι πολύ χρήσιμη, διότι σε ζαλίζει και σε μπερδεύει. Μόνο ορισμένες φορές τη χρησιμοποίησα και αυτό ήταν σε κάτι Dungeons και στενά περάσματα, όπου δεν μπορούσα να δω καλά το χαρακτήρα. Επίσης, υπάρχει Zoom In και Zoom Out, όπου μπορείτε να βλέπετε την πίστα, είτε από πολύ ψηλά (σε στυλ Red Alert, StarCraft κ.λπ.) είτε από πολύ κοντά. Η δυνατότητα για Pause (με το ομώνυμο πλήκτρο στο Keyboard) είναι πολύ εξυπηρετική, καθώς σας δίνει τη δυνατότητα να γλιτώνετε από δύσκολες στιγμές, όπου γίνεται χαμός από αντιπάλους σε διαφορετικά σημεία του χάρτη. Υπάρχει, όμως, ένα σχετικά μεγάλο πρόβλημα με τη λειτουργία του Pause, το οποίο θεωρώ Bug. Πατώντας, λοιπόν, Pause, πέραν του ότι μπορείτε να δώσετε στο χαρακτήρα και τα τέρατα εντολή για να επιτεθούν ή να κινηθούν, μπορείτε να κάνετε κάποιο spell με το χαρακτήρα... πολλές φορές, για την ακρίβεια τόσες μέχρι να τελειώσει το mana σας. Ετσι, λοιπόν, σε ορισμένες φάσεις του παιχνιδιού, πατούσα Pause, επέλεγα το Spell Fireball, σημάδευα, το έκανα κλικ 5-6 φορές, και εξαπολύονταν προς το στόχο ισάριθμες fireballs. Εάν δεν έπεφτε νεκρός, τότε επαναλάμβανα :). Οπως ανέφερα, ο μοναδικός περιορισμός σας σε αυτό το κόλπο είναι ότι κάποια στιγμή θα ξεμείνετε από mana. Αυτό το κόλπο σημειώστε το, γιατί θα σας βοηθήσει απίστευτα.



Ο χειρισμός του παιχνιδιού είναι πολύ εύ-

κολος. Είναι σημαντικό το γεγονός ότι μπορείτε να αριθμήσετε τις μονάδες σας, πατώντας Ctrl+1-9 και μετά να τις ανακαλείτε. Επίσης, έχοντας πατημένο το Shift, μπορείτε να δώσετε διαδοχικές εντολές στο χαρακτήρα ή το τέρας και να εκτελεσθούν με τη σειρά που τις δώσατε. Με αυτό τον τρόπο μπορείτε να κινήσετε στρατηγικά τις μονάδες σας μέσα στην πίστα ακολουθώντας συγκεκριμένα μονοπάτια. Ολα τα αντικείμενα που έχει ο χαρακτήρας σας, καθώς και τα spells που μπορεί να κάνει Cast, θα εμφανίζονται στο κάτω μέρος της οθόνης με χαρακτηριστικό εικονίδιο. Ενώ αρχικά το συγκεκριμένο χαρακτηριστικό είναι αρκετά εύχρηστο, αργότερα θα σας προκαλέσει πρόβλημα, διότι όταν αποκτήσετε πολλά αντικείμενα και spells, αυτά τα εικονίδια θα πιάνουν μεγαλύτερο μέρος της οθόνης και θα εμποδίζουν την ορατότητά σας. Ισως θα ήταν καλύτερο να υπήρχε ένα πτυσσόμενο μενού ή κάποια μπάρα... Το απαράδεκτο είναι ότι το ίδιο ακριβώς πρόβλημα υπήρχε και στο Magic & Mayhem I. Καλά, δεν βρέθηκε κανείς να τους αναφέρει το συγκεκριμένο λάθος;

ΓΡΑΦΙΚΑ - ΗΧΟΣ

Οπως ανέφερα στον πρόλογο και την εισαγωγή (τι στο καλό... έκθεση γράφω;), τα γραφικά του Art Of Magic είναι πλήρως τρισδιάστατα. Αυτό, όμως, δεν σημαίνει ότι είναι και εντυπωσιακά. Ενώ οι χρωματισμοί είναι αρκετά πετυχημένοι και ζωντανοί, τα μοντέλα των χαρακτήρων και των τεράτων είναι αρκετά -πώς να το πω-... ασουλούπωτα. Είναι χοντροκομμένα, αποτελούμενα από λίγα πολύγωνα και έντονες γωνίες, με αποτέλεσμα να μη μεταφέρουν τον απαιτούμενο ρεαλισμό στον παίκτη. Ακόμα και στην κίνηση των μοντέλων βρήκα ελαττώματα, ιδίως σε αυτήν του ήρωα Aurax, ο οποίος περπατάει σαν αναστενάρης. Φαίνεται να περπατάει μόνο στις μύτες των ποδιών του, λες και είναι καμιά μπαλαρίνα. Βέβαια, με τον καιρό συνήθισα το θέαμα και δεν με ενοχλούσε, αλλά την πρώτη φορά που το είδα, κόντεψα να πέσω κάτω από τα γέλια.

Το Art Of Magic υποστηρίζει 3 αναλύσεις, 640x480, 800x600 και 1.024x768, ενώ μπορείτε από τα Options του παιχνιδιού να κάνετε διάφορες ρυθμίσεις για να βελτιώσετε τα γραφικά ή να μειώσετε την ποιότητα των γραφικών. Ωστόσο, ακόμα και στο Full να βάλετε τις ρυθμίσεις των γραφικών, δεν θα δείτε κάτι αξιόλογο. Στα "δυνατά" σημεία του παιχνιδιού εντάσσεται και η δυνατότητα για περιστροφή της κάμερας (αν και τις περισσότερες φορές θα την αφήνετε ως έχει) και για Zoom In και Zoom Out. Οι εκρήξεις και τα ειδικά εφέ των spells είναι αρκετά ευχάριστα στο μάτι και ίσως αποτελούν το μοναδικό δυνατό σημείο των γραφικών.

Ωστόσο, η μέτρια ποιότητα των γραφικών δεν είναι απαραίτητα μειονέκτημα, διότι εξασφαλίζει χαμηλότερες απαιτήσεις από τον υπολογιστή σας. Εγώ, για παράδειγμα, που



Ο σατανικός Necromagus... Τι σατανικός, δηλαδή, εμένα σε Jester μου φέρνει.



Ο Numinon είναι αυτός που θα μας "μπάσει" στο στρατό που πολεμάει τις δυνάμεις του Chaos... Κοιτάξτε φάτσα. Κάπως έτσι θα είναι και ο Κλάδης στα εβδομήντα του... Τραγόπαπας!

δοκίμασα το παιχνίδι σε Duron 700MHz και 32MB κάρτα οθόνης (δηλαδή ένα σχετικά παλιό μηχάνημα), έπαιζα με όλα τα γραφικά στο Full, χωρίς ιδιαίτερα προβλήματα.... εκτός, βέβαια, από μία μάχη στην οποία είχα φέρει κοντά στα 25 τέρατα και ήταν όλα στο ίδιο σημείο(!), οπότε κράσαρε ο υπολογιστής :). Βέβαια, στην ομαλή απόδοση του παιχνιδιού συμβάλλει και μία αξιόλογη επιλογή από τα Options, η οποία ρυθμίζει την ταχύτητά του, οπότε, εάν δείτε ότι πηγαίνει αργά το παιχνίδι, μετακινήστε το δείκτη της μπάρας στο τέρμα.

Για τον ήχο, τώρα, οι απόψεις διίστανται. Ο ήχος των spells και των effects είναι αρκετά καλός, ατμοσφαιρικός και εναρμονίζεται πολύ καλά με τα γραφικά, όμως το speech των χαρακτήρων είναι κομματάκι εκνευριστικό. Λες και όλο το cast των ηθοποιών είναι Σκωτσέζοι! Βέβαια, σε αρκετούς αρέσει αυτή η προφορά, καθώς τη βρίσκουν αρκετά ατμοσφαιρική, άλλοι όμως την απεχθάνονται. Εμένα με αφήνει παντελώς αδιάφορο, εκτός από ορισμένους χαρακτήρες, που θα μπορούσαν να έχουν κανονική προφορά....

Κλείνοντας το θέμα του speech των χαρακτήρων, να σημειώσω ότι ορισμένες φορές ακούγεται κάπως "θολά" ο ήχος. Ευτυχώς που τα λόγια των χαρακτήρων εμφανίζονται στην οθόνη και δεν θα μπερδευτείτε. Οσον αφορά στη μουσική, είναι πολύ καλή, με επικά κομμάτια, τα οποία δεν αποσπούν την προσοχή του παίκτη, αλλά δημιουργούν ατμόσφαιρα και ένταση. Σε γενικές γραμμές, πάντως, γραφικά και ήχος κυμαίνονται σε ικανοποιητικά επίπεδα, όχι μέτρια, ούτε φοβερά, απλώς καλά...

ΣΥΜΠΕΡΑΣΜΑ

Με το Magic & Mayhem ομολογώ ότι κόλλησα, παρ' όλο που τα γραφικά δεν είναι άψογα και υπήρχαν ατέλειες στον ήχο! Αυτό αποδεικνύει ότι ένα καλό παιχνίδι για να είναι εθιστικό δεν χρειάζεται θεϊκά γραφικά και ήχο. Το Art Of Magic κράτησε αμείωτο το ενδιαφέρον μου καθ' όλη τη διάρκεια του παιχνιδιού. Η campaign είναι αρκετά ενδιαφέρουσα, η εξέλιξη του χαρακτήρα κρατάει σε υψηλά επίπεδα τον εθισμό και το επίπεδο δυσκολίας είναι ρυθμιζόμενο πριν από κάθε αποστολή και όχι στην αρχή του παιχνιδιού. Οπότε, αν σε μία αποστολή διαπιστώσετε ότι το πρώτο επίπεδο δυσκολίας είναι εύκολο, περνάτε σε άλλο στην επόμενη και αντιστρόφως, δηλαδή εάν τα βρείτε σκούρα σε μία πίστα, στην επόμενη κατεβαίνετε επίπεδο δυσκολίας.

Κλείνοντας, να αναφέρω ότι κάπου διάβασα πως το παιχνίδι κρασάρει (πού και πού) με GeForce II κάρτες γραφικών. Δεν γνωρίζω εάν πρόκειται ή όχι για φήμη, πάντως, εγώ δεν συνάντησα κανένα πρόβλημα. Ενα ακόμα review έφτασε στο τέλος του... Σας αποχαιρετώ.

PC

ΕΠΙΔΟΣΕΙΣ	
ΓΡΑΦΙΚΑ	87
ΗΧΟΣ	91
ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ	93
ΑΝΤΟΧΗ	94

90



Αξιος διάδοχος του Magic & Mayhem. Παρά το ότι στους επιμέρους τομείς είναι μέτριο, ως σύνολο είναι φοβερό!

STRONGHOLD



Το πρώτο που παρατήρησα μόλις πήρα το παιχνίδι στα χέρια μου (εκτός από το σχετικά όμορφο εξώφυλλο) ήταν ένα σηματάκι που έγραφε "Castle Sim". Τι είναι πάλι αυτό, αναρωτήθηκα. Νέα κατηγορία παιχνιδιού, απλώς άλλος ένας πιασάρικος όρος ή ένας βαρετός εξομοιωτής; Η απάντηση δεν ήταν τόσο απλή...

ΕΤΑΙΡΕΙΑ
TAKE 2/GOD GAMES/FIREFLY STUDIOS
ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΗΣ
P 300MHz (προτ. 500), 64MB RAM, 750MB ελεύθερα στο σκληρό δίσκο, VGA 4MB, CD-ROM 8x, DirectX 7, Win 95/98/2000

του Γιώργου Παλαιού
palaios@value.gr



Η FireFly Studios είναι μία μικρή, νεοσύστατη εταιρεία κατασκευής παιχνιδιών, που δημιουργήθηκε πριν από δύο χρόνια. Το Stronghold είναι το πρώτο αποκλειστικά δικό της παιχνίδι, το οποίο είναι όχι μόνο αρκετά ενδιαφέρον, αλλά αποτελεί και έναν ιδιαίτερα ξεχωριστό τίτλο, αφού συνδυάζει στοιχεία από πολλά παλιότερα παιχνίδια. Ετσι, όποιος το παίξει, θα δει να παρελαύνουν από μπροστά του ιδέες και εικόνες από παιχνίδια, όπως τα Castles, Age of Empires, Settlers, Caesar, Knights & Merchants και Sim City (καλά, υπερβάλλω λίγο στο τελευταίο). Ας πάρουμε, όμως, τα πράγματα απ' την αρχή.

ΣΕΝΑΡΙΟ

Βρισκόμαστε κάπου στο Μεσαίωνα και οι συνεχείς πόλεμοι μεταξύ του λόρδου και των βαρβάρων δεν λένε να κοπάσουν. Ωσπου ο πατέρας μας (εμ, τι ρόλο νομίζατε ότι θα είχαμε; Αλλωστε είναι γνωστή η ευγενής καταγωγή μας) αποφασίζει να συνθηκολογήσει. Κατά τη διάρκεια των συνομιλιών για τη συνθηκολόγηση σφαγιάζεται από αγνώστους μαζί με τους φρουρούς του - όποιος θυμήθηκε το Braveheart δεν έχει και άδικο. Η χώρα, ακυβέρνητη πλέον, γίνεται έρμαιο των βαρβάρων που επιτίθενται, την κατακτούν και, τελικά, τη χωρίζουν σε 4 τμήματα. Εμείς φεύγουμε (δεν ήθελα να γράψω "το σκάμε", γιατί δεν ακούγεται καθόλου ηρωικό) για μία νότια χερσόνησο της χώρας, όπου φημολογείται πως υπάρχει ακόμα ένα μικρό, αλλά πιστό τμήμα του στρατού του πατέρα μας. Αυτό που πρέπει να κάνουμε, τώρα, είναι να οργανώσουμε σιγά σιγά το στρατό μας, ώστε να μπορέσουμε να καταλάβουμε ξανά τα χαμένα εδάφη από τους βαρβάρους Rat, Snake (sorry MJK, αλλά πρέπει να κερδίσω), Pig και Wolf. Λέτε να καταφέρουμε, τελικά, να διώξουμε τους τέσσερις τυράννους από τα εδάφη της χώρας μας;



ΓΙΑ ΟΛΟΥΣ ΕΧΕΙ Ο ΜΠΑΞΕΣ

Το Stronghold έχει πολλά modes παιχνιδιού, τα οποία, αν είχαν προσεχθεί περισσότερο, θα μας επέτρεπαν να μιλάμε για χωριστά παιχνίδια. Ετσι, έχουμε την κυρίως campaign, με το σενάριο που ήδη αναπτύξαμε, ενώ περιλαμβάνει σχεδόν σε κάθε πίστα και την ανάπτυξη του κάστρουπόλης μας τόσο οικονομικά όσο και στρατιωτικά. Επίσης, υπάρχει η επιλογή για κάποια πολιορκία, όπου διαλέγουμε άμυνα ή επίθεση. Εδώ μας δίνεται άφθονος στρατός, χωρίς να χρειάζεται να νοιαστούμε καθόλου για προμήθειες (resources), και απλώς πρέπει (είτε πολιορκητές είτε πολιορκούμενοι) να είμαστε αυτοί που θα μείνουμε ζωντανοί. Τέλος, υπάρχει και μία campaign πέντε αποστολών, χωρίς σενάριο, αλλά με καθαρά οικονομικό περιεχόμενο, αφού σ' αυτήν πρέπει απλώς να αναπτύξουμε την οικονομία μας. Στρατό, πολεμίστρες και πολιορκητικές μηχανές δεν χρειαζόμαστε, παρά μόνο λίγους σκόρπιους τοξότες για να μας προστατεύουν από τις σπάνιες επιδρομές ληστών και από τους λαγούς (!!) που συχνά πυκνά επιτίθενται στα σιτηρά μας! Στο οικονομικό σκέλος υπάρχουν και single missions, οι οποίες είναι πέντε και ναι, μαντέψτε, ακριβώς οι ίδιες με αυτές τις campaigns! Τέλος, υπάρχει και το free play, όπου μπορούμε, όπως αφήνει να εννοηθεί και το όνομά του, να παίξουμε ελεύθερα και να φτιάξουμε το κάστρο των


Οι τύποι που τρέχουν με τις σκάλες είναι τα κλασικά κορόιδα!



Πώρωση! Είναι από τα λίγα strategies που προσφέρει τέτοια ατμόσφαιρα!



Μεγάλο ύψος, κάτω νερό... Δεν θα θέλατε να τους σπρώξετε;

ονείρων μας, αλλά στην πορεία κάπου χάνεται το νόημά του, καθώς δεν μας επιτίθεται κανείς και η περίφημη σχεδίαση του κάστρου μας είναι άχρηστη!

Δυστυχώς, όμως, λίγο πολύ όλα αυτά τα modes παιχνιδιού δεν έχουν το απαραίτητο βάθος για να "σταθούν" μόνα τους, διότι είτε υπάρχουν άλλα παιχνίδια που είναι πολύ καλύτερα (π.χ. Settlers στην campaign περί οικονομίας) είτε δεν διαρκούν πάνω από πέντε λεπτά (π.χ. πολιορκία). Θα λέγαμε πως όλα αυτά έχουν καθαρά το ρόλο προπόνησης (όπως και τα penalties στο FIFA) για την κυρίως campaign, αφού όλα τα modes περιλαμβάνονται σε αυτήν και είναι σίγουρα ο τομέας του παιχνιδιού με το μεγαλύτερο ενδιαφέρον, χωρίς αυτό να σημαίνει, βέβαια, ότι κακώς υπάρχουν όλα τα υπόλοιπα, αφού δίνουν ποικιλία στο παιχνίδι.

ΞΕΚΙΝΩΝΤΑΣ...

Για να σας δώσουμε να καταλάβετε τον τρόπο παιχνιδιού, θα σας περιγράψουμε πώς παίζεται η κύρια campaign, αφού -ούτως ή άλλως- τα υπόλοιπα modes εμπεριέχονται σε αυτήν. Ξεκινώντας κάθε πίστα, λοιπόν, καλούμαστε να επιλέξουμε πού θα χτιστεί το keep μας (το town hall του Stronghold) και το granary (αποθήκη τροφίμων). Με το που χτιστεί το keep, ξεκινούν να έρχονται και άνθρωποι στη νεοσύστατη πόλη μας και είμαστε πλέον σε θέση να αρχίσουμε να αναπτύσσουμε τη μικρή κοινωνία μας ώστε να μπορέσουμε να σχηματίσουμε έγκαιρα στρατό. Ετσι, χτίζουμε τα αναμενόμενα απ' όλα τα άλλα strategies κτήρια, χάρη στα οποία μαζεύουμε ξύλο, πέτρες κ.λπ.

Οσον αφορά στο φαγητό, οι επιλογές είναι αρκετές: κρέας, μήλα, τυρί και ψωμί. Τα θηράματα είναι, στην αρχή τουλάχιστον, ο πιο βέβαιος και γρήγορος τρόπος για τροφή, ωστόσο τα κοπάδια των ελαφιών δεν είναι απεριόριστα και αναπόφευκτα κάποια στιγμή μειώνονται πολύ. Επειτα σειρά έχουν οι φάρμες που παράγουν τυρί. Αυτές είναι πιο αξιόπιστες από το κυνήγι, αλλά και πάλι είναι ευάλωτες σε επιδημίες που τις σκοτώνουν. Η πλέον αξιόπιστη πηγή φαγητού με σταθερή εισροή είναι το ψωμί, αν και απαιτεί περισσότερα κτήρια αλλά και χρόνο για την παραγωγή του. Αρχικά πρέπει να χτίσουμε μία φάρμα, η οποία όμως μπορεί να τοποθετηθεί μόνο σε επίπεδο και ηλιόλουστο έδαφος, κάτι που περιορίζει αρκετά τα μέρη στα οποία μπορεί να χτιστεί. Τέλος, πρέπει να χτίσουμε έναν μύλο και έναν φούρνο. Βέβαια, για να μπορούμε να μαζεύουμε όλες αυτές τις πρώτες ύλες, θα πρέπει να έχει αρκετούς κατοίκους η πόλη μας...

THE PEOPLE HOLD YOU IN GREAT ESTEEM, MY LORD!

Οπως συνέβαινε κατά τον Μεσαίωνα, για να μείνουν οι κάτοικοι στις διάφορες πόλεις, χρειάζονται κίνητρα, διαφορετικά παίρνουν το δισάκι τους στον ώμο και φεύγουν γι' αλλού. Ετσι, οι χωρικοί για να μείνουν στην πόλη μας θα πρέπει να είναι ευχαριστημένοι! Η ευχαρίστησή τους μετριέται με έναν δείκτη από το 30 έως το 100. Αν ο δείκτης πέσει κάτω από το 50, οι κάτοικοι αρχίζουν να φεύγουν από την πόλη μας, με αποτέλεσμα αρκετά κτήρια να μη λειτουργούν! Αν μάλιστα πέσει κάτω από το 30 (κάτι που απεύχομαι), χάνουμε, αφού πλέον τίποτα δεν λειτουργεί και ο κόσμος είναι λιγοστός! Αντίθετα, αν το ποσοστό ευχαρίστησης του κόσμου είναι μεγαλύτερο του 50, ο πληθυσμός αυξάνεται συνέχεια, μέχρι το σημείο που επιτρέπουν τα σπίτια που έχουμε χτίσει.

Ποιοι είναι, όμως, οι παράγοντες που επηρεάζουν την ευχαρίστηση των χωρικών μας; Δύο είναι οι βασικοί: το φαγητό και οι φόροι. Ετσι, όσο πιο πολύ φαγητό ορίζουμε ότι θα τους προσφέρεται τόσο πιο χαρούμενοι θα είναι, ενώ το αντίθετο - όπως είναι φυσικό - συμβαίνει με τους φόρους. Μόνο



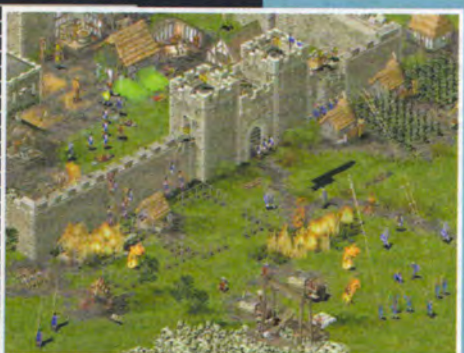
Στο εσωτερικό του κάστρου μου η καθημερινή ζωή συνεχίζεται ομαλά, παρά τις πολεμικές μονομαχίες που θα ξεσπάσουν σε λίγο στα τείχη...



ΕΝΤΥΠΩΣΙΑΚΕΣ ΣΤΙΓΜΕΣ ΑΠΟ ΠΟΛΙΟΡΚΙΕΣ...







που επειδή συνήθως χρειαζόμαστε αρκετά χρήματα για τη δημιουργία στρατού και η φορολογία είναι ο μόνος τρόπος απόκτησής τους, θα πρέπει να ορίζουμε κάποιο ποσό φόρου, το οποίο όμως θα μειώσει αρκετά την ευτυχία των κατοίκων. Για να αντιστρέψουμε την κατάσταση (σαν καλοί πολιτικοί που είμαστε), μπορούμε να δίνουμε στον κόσμο διπλές μερίδες φαγητού.

Εναλλακτικά, μπορούμε να χρησιμοποιήσουμε κάποιους άλλους παράγοντες μεταβολής της ευχαρίστησης των κατοίκων μας και κατ' επέκταση της δημοτικότητάς μας, όπως η θρησκεία, τα πανδοχεία που προσφέρουν μπίρα και ο φόβος. Ομως, όλα αυτά έχουν τα μειονεκτήματά τους. Ετσι, για να αυξάνεται συνέχεια η δημοτικότητά μας, πρέπει να χτίζουμε κατά καιρούς όλο και πιο επιβλητικούς και ακριβούς ναούς, ενώ το ίδιο συμβαίνει και με τις μπιραρίες, αφού θα πρέπει να χτίζουμε συνέχεια καινούριες. Επίσης, ο φόβος αφορά στο πώς μας βλέπει ο κόσμος. Αν δηλαδή χτίζουμε όμορφα αντικείμενα, όπως αγάλματα και κήπους, ναι μεν θα μεγαλώνει η ευτυχία των κατοίκων, από την άλλη, όμως, θα αρχίσουν να γίνονται πιο τεμπέληδες και θα χαζεύουν τα αξιοθέατα με τις ώρες. Αντίστροφα, μπορούμε να χτίσουμε κάποια άσχημα αντικείμενα, τα οποία μειώνουν τη δημοτικότητά μας, αλλά κάνουν τον κόσμο να φοβάται και να δουλεύει πιο γρήγορα. Μερικά από αυτά είναι η κρεμάλα, ο πάγκος βασανιστηρίων και το καιόμενο παλούκι! Πάντως, δεν θα αναφερθούμε σε όλα πιο αναλυτικά, για να μη δίνουμε ιδέες στον αρχισυντάκτη! (Αλλωστε, το μαστίγιό του μας φτάνει και με το παραπάνω!).

Μόνο και μόνο από αυτόν το ρεαλισμό το παιχνίδι έχει κερδίσει τον τίτλο "sim" που αναφέρεται στο εξώφυλλό του.

ΣΤΙΣ ΠΟΛΕΜΙΣΤΡΕΣ, ΛΟΙΠΟΝ

Οι μονάδες που μας παρέχει το Stronghold για να προσλάβουμε στο στρατό μας είναι πολλές και εντυπωσιακές. Αρχικά στη διάθεσή μας έχουμε μόνο Archers και Spearmen, αλλά προχωρώντας στην campaign συναντάμε Pikemen, Macemen και Knights ή και ακόμα πιο πρωτότυπες μονάδες, όπως τους Tunnelers, οι οποίοι (όπως λέει και το όνομά τους) σκάβουν το έδαφος και περνούν κάτω από τα θεμέλια των τειχών! Επίσης, θα συναντήσουμε τους Laddermen, που κουβαλούν μαζί τους μία σκάλα, με τη βοήθεια της οποίας προσπαθούν να σκαρφαλώσουν στα τείχη! Φυσικά, υπάρχουν και αντίστοιχες αμυντικές μονάδες, όπως οι μηχανικοί που ρίχνουν καυτό λάδι στους Laddermen που σκαρφαλώνουν ή οι εκτοξευτές βλημάτων (αν και όπως αναφέρεται στο εγχειρίδιο, εκτοξεύουν άρρωστες αγελάδες! - αυτό είναι αληθοφανές;)! Τέλος, υπάρχει μία σειρά και από πολεμικές μηχανές, με τους πολιορκητικούς κριούς να κλέβουν την παράσταση.

Φυσικά, όλο το παιχνίδι περιστρέφεται γύρω από τη δημιουργία του κάστρου μας και όπως είναι φυσικό, αυτός ο τομέας είναι αρκετά προσεγμένος. Ετσι, έχουμε τη δυνατότητα να χτίσουμε, εκτός από τα "πατροπαράδοτα" τείχη, και πύργους με διάφορα σχέδια και μεγέθη. Τα αποτελέσματα είναι εντυπωσιακά, καθώς το κάστρο μας περιβάλλει την πόλη και πάνω στα τείχη τοποθετούμε τις μονάδες μας (τοξότες, εκτοξευτές, μηχανές με λάδι), έτοιμες να αποκρούσουν κάθε επίθεση! Σύμμαχοι στη διατήρηση της ακεραιότητας του κάστρου μας είναι και οι τάφροι(!) που μπορούμε να ανοίξουμε γύρω του, καθώς και οι παγίδες με τα καρφιά και το βραστό λάδι! Πραγματικά υπέροχο!

Δυστυχώς, όμως, δεν είναι όλα τέλεια (όπως τις μονάδες) όσον αφορά στο πολεμικό κομμάτι του τίτλου. Ως βασικότερο μειονέκτημα θα αναφέρω ότι κατά το μεγαλύτερο μέρος του παιχνιδιού, δηλαδή στις 11 από τις 21 αποστολές, έχουμε στη διάθεσή μας πολύ λίγες στρατιωτικές μονάδες (συγκεκριμένα δύο: τους archers και τους spearmen), ενώ όλες οι άλλες μονάδες και πολεμικές μηχανές μάς δίνονται πολύ αργότερα μαζεμένες, με αποτέλεσμα να μπλεχτούμε λιγάκι.

Ως δεύτερο, αλλά όχι λιγότερο σημαντικό πρόβλημα, πρέπει να αναφέρουμε ότι σε πολλές αποστολές στο χάρτη δεν υπάρχει κάποιο αντίπαλο φρούριο, αλλά μόνο μία πινακίδα, που μας δείχνει από ποιο σημείο θα έρθουν οι εχθροί! Αυτό έχει ως αποτέλεσμα να γνωρίζουμε από πού θα μας επιτεθούν οι αντίπαλοι και έτσι δεν έχουμε λόγο να φτιάξουμε ένα ολοκληρωμένο φρούριο. Κλείνουμε πρόχειρα με τείχη την πόλη μας, αλλά ουσιαστική άμυνα χρειάζεται μόνο από την πλευρά της πινακίδας. Μάλιστα, οι εχθροί έρχονται ολίγον τι ανοργάνωτοι προς το οχυρό μας, επι-



Τα ξύλινα οχυρώματα είναι ένας καλός τρόπος για να αρχίσετε...



...αλλά για να επιζήσετε στη συνέχεια, θα πρέπει να γίνετε και λίγο "οικοδόμοι".

ΜΙΚΡΟΠΡΟΒΛΗΜΑΤΑ

Οπως όλα τα παιχνίδια, έτσι και το Stronghold δεν θα μπορούσε να μην έχει και αυτό τα προβληματάκια του:

- Πολλές φορές μονάδες ή και εντολές δεν επιλέγονται με ένα απλό κλικ. Πρέπει να πατάμε το πλήκτρο για περισσότερη ώρα, κάτι που, όπως και να το κάνουμε, είναι αρκετά επίπονο. Στην αρχή νόμιζα ότι φταίει το ποντίκι μου, αλλά ύστερα από δοκιμές στα Windows αλλά και σε άλλα παιχνίδια, διαπίστωσα ότι το πρόβλημα υπάρχει μόνο στο Stronghold και μάλιστα έχει παρατηρηθεί και από άλλους χρήστες.
- Σε γενικές γραμμές η τεχνητή νοημοσύνη είναι πολύ καλή, αλλά υπάρχει ένα bug το οποίο θα έπρεπε να προσεχθεί κατά το beta testing. Οταν κάποιο κτήριο πιάσει φωτιά, οι εργαζόμενοι μέσα σ' αυτό δεν αντιδρούν (έστω να το βάλουν στα πόδια), αλλά συνεχίζουν μέχρι να καούν και οι ίδιοι. Τότε, φλεγόμενοι πλέον, αρχίζουν να τρέχουν μέσα στην πόλη μας, αλλά κανένας άλλος κάτοικος δεν τους δίνει σημασία. Μάλιστα, μόλις πεθάνουν και το κτήριο αδειάσει, ένας νέος χωρικός πάει να πιάσει δουλειά σε αυτό και ο κύκλος συνεχίζεται...
- Αυτό δεν είναι πρόβλημα του παιχνιδιού, αλλά πολλοί χρήστες του το αναφέρουν ως τέτοιο, γι' αυτό πρέπει να σας ενημερώσουμε. Πολλοί, λοιπόν, παραπονιούνται πως εξαιτίας της ισομετρικής εμφάνισης του παιχνιδιού δεν μπορούν να χτίσουν σωστά τα τείχη τους, αφού όταν βρίσκονται πίσω από δέντρα ή σπίτια, δεν φαίνεται αν αυτά είναι συνεχόμενα ή αν έχουν κενά, μάλιστα μερικοί προτείνουν και κάποιες λύσεις, όπως "κλείστε τις πύλες για να δείτε αν οι χωρικοί βγαίνουν από την πόλη από τρύπες στα τείχη". Εμείς, από τη μεριά μας, δεν έχουμε να δώσουμε παρά μία συμβουλή: Παίξτε το tutorial! Σε αυτό εξηγείται ότι με το πλήκτρο "Space" όλα γίνονται επίπεδα (βουνά, δέντρα, σπίτια κ.λπ.) και έτσι μπορούμε να χτίσουμε τα τείχη παρατηρώντας με την ησυχία μας αν υπάρχουν ασυνέχειες (κενά) σε αυτά.
- Και κάτι ιδιαίτερα παράξενο: Τα παιχνίδια που κάνω review τα δοκιμάζω πάντα σε δύο υπολογιστές, ώστε να σας αναφέρω αν υπάρχει κάποια δραματική διαφορά στην απόδοση. Αυτή τη φορά ο ένας υπολογιστής ήταν ένας AMD Athlon XP 1600+ με 256MB DDR RAM και ο άλλος ένας Celeron 566 με 256 SDRAM, ενώ και οι δύο είχαν Windows 98 second edition. Πάω στον πρώτο να κάνω απεγκατάσταση του παιχνιδιού, αλλά δεν γινόταν, αφού ναι μεν ξεκινούσε κανονικά ο Uninstall Wizard και μάλιστα έβγαζε μήνυμα ότι το παιχνίδι διαγράφηκε επιτυχώς, κοιτάζοντας όμως στο σκληρό δίσκο, διαπίστωνα ότι δεν είχε σβηστεί τίποτα! Δοκίμασα αρκετές φορές για να σιγουρευτώ, αλλά τίποτα. Προσπερνώντας τα διάφορα σχόλια που μου έρχονταν στο μυαλό (όπως "πάλι καλά που δεν διέγραψε όλο το C, όπως το Pools of Radiance" ή "Το ξέραμε πως οι εταιρείες κάνουν ό,τι μπορούν ώστε να έχουμε τα παιχνίδια τους όσο το δυνατόν περισσότερο καιρό στο σκληρό μας δίσκο, αλλά όχι κι έτσι!"), τρέχω στον δεύτερο υπολογιστή. Σε αυτόν το uninstall έγινε μια χαρά! Το γεγονός αυτό είναι πολύ περίεργο, αλλά όχι ιδιαίτερα τραγικό: Αν τύχετε σε αυτήν την περίπτωση, διαγράψτε απλώς το παιχνίδι από το σκληρό δίσκο, τις συντομεύσεις του από το Start Menu και κάνετε ένα search στη registry για το όνομα "Stronghold". Φυσικά, σας ευχόμαστε το παιχνίδι να σας αρέσει τόσο που να μη χρειαστεί να το απεγκαταστήσετε!

τρέποντας στους διατεταγμένους στα τείχη στρατιώτες μας να τους αποδεκατίζουν με ευκολία.

Αλλο αρνητικό στοιχείο της μη ύπαρξης εχθρών στο χάρτη είναι πως κάθε φορά περιμένουμε να μας επιτεθούν. Οχι ότι βαριόμαστε στο ενδιάμεσο των επιθέσεων -άλλωστε πάντα υπάρχει κάτι να κάνεις (π.χ. διαχείριση των τροφίμων, παραγωγή στρατιωτών κ.λπ.)- αλλά όπως και να το κάνουμε, θα θέλαμε πιο συχνά να έχουμε την ευκαιρία να ετοιμάσουμε τις ηρωικές μονάδες μας και να οργανώσουμε τη δική μας πολιορκία.

ΓΡΑΦΙΚΑ - ΗΧΟΣ

Τα γραφικά του παιχνιδιού είναι από τα τυπικά του είδους και προσφέρονται σε δύο αναλύσεις, 800x600 και 1.024x768. Το animation των ανθρώπων είναι πολύ καλό, ενώ και τα κτήρια είναι αρκετά λεπτομερή. Μάλιστα, ακόμα και τα δέντρα κουνιούνται σύμφωνα με τον άνεμο. Ωστόσο, θα θέλαμε να είχαμε περισσότερες επιλογές στα μενού σχετικά με τη λεπτομέρεια των γραφικών ή έστω να ήταν πιο λεπτομερή από μόνα τους! Τέλος, μπορούμε να περιστρέψουμε το χάρτη, αλλά να κάνουμε και ζουμ (κάτι που μάλλον δεν θα χρειαστείτε).

Τα απλά αλλά λειτουργικά γραφικά συνοδεύονται από πολύ καλό και ατμοσφαιρικό ήχο. Η μουσική που ακούμε κατά τη διάρκεια των περιπετειών μας είναι απολύτως αντιπροσωπευτική της εποχής και όταν στην οθόνη εμφανίζονται εχθροί, η μουσική γίνεται ακόμα πιο επική και ανεβάζει κατακόρυφα την αδρεναλίνη. Πολύ καλή είναι και η φωνή του αφηγητή, η οποία σε κάθε φράση μέσα στο παιχνίδι περιέχει τουλάχιστον μία φορά το "My lord" (όχι, δεν είμαι ψώνιο)! Δυστυχώς, δεν μπορούμε να πούμε το ίδιο και για τις φωνές των χωρικών μας, για τις οποίες υπήρχε μόνο ένας εκφωνητής. Αυτό οδηγεί σε κάπως αστεία αποτελέσματα, ειδικά αν σκεφτείτε ότι κάνει και τις φωνές των γυναικών.

WE LOVE YOU, MY LORD!

Υπό τις ιαχές των υπηκόων μου, δεν πρέπει να ξεχάσω να αναφέρω και τον ιδιαίτερα εύχρηστο editor του παιχνιδιού, ο οποίος με λίγα κλικ μάς επιτρέπει να φτιάξουμε τις δικές μας πίστες, καθώς και το γεμάτο δράση multiplayer. Μάλιστα, απαντώντας στο ερώτημα που έθεσα στην εισαγωγή, μπορούμε να πούμε με πάσα βεβαιότητα ότι αποτελεί έναν πολύ επιτυχημένο εξομοιωτή της ζωής του μεσαίωνα, βάζοντάς μας στη θέση του διοικητή μιας πόλης. Αν μάλιστα σας αρέσουν και τα κάστρα με τα περίεργα σχέδια, τις πολεμίστρες τους και οι μάχες σώμα με σώμα στις κορυφές των πύργων, αυτό το παιχνίδι είναι για εσάς!

PC



Γιατί οι τοξότες είναι τόσο ψηλά; Για να προλάβουν την επόμενη πτήση!

ΕΠΙΔΟΣΕΙΣ	
ΓΡΑΦΙΚΑ	80
ΗΧΟΣ	91
GAMEPLAY	86
ΑΝΤΟΧΗ	85
ΑΤΜΟΣΦΑΙΡΑ	96

88



Ο καλύτερος εξομοιωτής του Μεσαίωνα! Εχει φοβερή ατμόσφαιρα, μάχες πάνω στα τείχη, αλλά και μερικά προβλήματα στο gameplay...



Υστερα από πολύ καιρό απουσίας, εξαιτίας "αναλυμένων υποχρεώσεων"... αχέμ ... (και αφού τελείωσε οριστικά και ο 6ος κύκλος της "Xena: Warrior Princess"), επιστρέφω στην ενεργό συγγραφική δράση! Ναι, ναι, δεν θα γλιτώσετε εύκολα από μένα! Αλλά ούτε κι από τη Maxis, που βάλθηκε να κυριεύσει τον κόσμο με τα Sims της! Με το τρίτο expansion pack, η γνωστή εταιρεία σάς προτρέπει να... γευτείτε τον έρωτα, πού αλλού, στις οθόνες του υπολογιστή σας!

της Ζωής "bezalel" Μαρμαρά



Λες και δεν είχαμε αρκετά προβλήματα για να παντρέψουμε τα Sims μας, η Maxis κυκλοφόρησε το τρίτο κατά σειρά expansion του γνωστού παιχνιδιού για να μας... δυσκολέψει ακόμα περισσότερο. Νέοι χαρακτήρες και νέες περιοχές για να εξερευνήσετε και να... ερωτευτείτε, σε ένα παιχνίδι που αξίζει να υπάρχει μόνο στη συλλογή των φανατικών του είδους. Ποιου είδους; Μα του Flirt simulation, βέβαια!

ΤΟ ΦΛΕΡΤ ΣΤΗΝ ΠΡΟ HOT DATE ΕΠΟΧΗ

Σε παλαιότερες εποχές (βλ. "Η θεία από το Σικάγο") αρκούσε ένα σετ από στάμνες, ένα μπαλκόνι και μία... παμπόνηρη θεία από το εξωτερικό, για να πραγματοποιήσει κάποιος τα όνειρά του και να βρεθεί στην εκκλησία με τον σύντροφο των ονείρων του. Στην περίπτωση των Sims αρκούσε ένα "Thia apo Sikago" skin και το object "Three megales stamnes", για να ξεκινήσει ένα παρόμοιο γραφικό σενάριο. Ναι, ναι, μην κοροϊδεύετε! Παρ' όλο που φαίνεται αστείο, ένα τέτοιο σενάριο θα μπορούσε πολύ εύκολα να πραγματοποιηθεί στο The Sims. Ενας από τους κυριότερους παράγοντες επιτυχίας του παιχνιδιού είναι το γεγονός ότι οι παίκτες μπορούν να δημιουργήσουν τους δικούς τους χαρακτήρες και τα δικά τους αντικείμενα και να τα εισαγάγουν με ευκολία στο παιχνίδι. Ιδιαίτερα στο Hot Date, μπορεί κανείς να δημιουργήσει και τις δικές του πόλεις! Αλλά όλα αυτά θα τα συζητήσουμε πιο αναλυτικά στη συνέχεια.

ΕΤΑΙΡΕΙΑ
MAXIS
ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΗΣ
Windows 95/98 (δεν λειτουργεί σε Windows XP), Pentium II στα 300MHz, 64MB RAM (προτείνεται 128MB), 4x CD/DVD-ROM drive, 600MB ελεύθερο δίσκο για το παιχνίδι και τα swap files, 2MB κάρτα γραφικών με DirectX 7.0 συμβατό driver, DirectX 7.0 συμβατή κάρτα ήχου

Στο πρώτο The Sims, ο έρωτας ήταν ένα παιχνίδι στρατηγικής. Κάθε ομοιότητα με την πραγματική ζωή ήταν, όπως συχνά αναφέρεται και στους τίτλους τέλους κάθε ταινίας, καθαρά συμπτωματική. Ή, αν θέλετε, πολύ κοντά στα πιο απόκρυφα, αλλά απραγματοποίητα όνειρα κάθε γυναίκας. Τι κάνετε όταν ο καλός σας είναι παντρεμένος και αγαπάει μία άλλη γυναίκα; Σκοτώνετε τη γυναίκα του και... παίρνετε τη θέση της! Οσο κι αν σας φαίνεται παράξενο, στο The Sims ήταν εφικτό να κλείσετε ένα Sim σε έναν φράκτη ή ανάμεσα σε τοίχους, έτσι ώστε να μην έχει πρόσβαση σε φαγητό και νερό και να το αφήσετε να πεθάνει από την.... πείνα! Επειτα από μέρες, θα βρείτε στη θέση του μία ωραιότατη... ταφόπλακα! Χμ... Εδώ, αγαπητέ αρχισυντάκτα, μπορείτε να ρίξετε το γνωστό σήμα καταλληλότητας προγραμμάτων, αυτό με το μεγάλο κόκκινο Χ. Εχοντας... εξοντώσει τις υπόλοιπες ανταγωνίστριες, είστε εσείς η μοναδική γυναίκα στη Simville και όλοι οι άντρες θα τρέχουν από πί-



σω σας, είτε το θέλουν είτε όχι (χεχε! είμαι διαβολική, ώρες ώρες!).

Ολα αυτά, βέβαια, στο πρώτο The Sims, αφού -όπως φαίνεται- στο δεύτερο και τρίτο expansion τα πράγματα έγιναν πιο εύκολα, ώστε να εξυπηρετήσουν όσο γίνεται καλύτερα τις... δολοφονικές διαθέσεις σας. Το παιχνίδι εμπλουτίστηκε με Voodoo dolls για όλες τις άτυχες φιλενάδες σας που τόλμησαν να απλώσουν χέρι στον αγαπημένο σας και skins "Marieti-Dimitrokali" για φιλόδοξους σατανιστές και σατανίστριες. Οσο για το τελευταίο, καταλάβατε, βέβαια, πως αστειευόμαστε. Ωστόσο, η ύπαρξη μίας κούκλας Voodoo σε ένα κατά τα άλλα "αθώο" simulation δεν είναι και μικρό πράγμα, αλλά ούτε και τόσο αστείο όσο θέλει να ακούγεται.

Ετσι, χαιρόταν μία κοπέλα από την ταπεινή Simville τον έρωτα, μέχρι που ήρθε το Hot Date για να δώσει μία άλλη πιο ρομαντική όψη στο θέμα: φλερτ. Με νέες περιοχές και αρκετούς νέους χαρακτήρες, η εύρεση του απόλυτου συντρόφου γίνεται δυσκολότερη. Κάποτε χρειαζόταν μόνο να ταΐζετε τους άντρες σας για να τους κρατάτε ευχαριστημένους, ενώ τώρα πρέπει να τους βγάζετε και βόλτα στο πάρκο για να βλέπουν τις βαρκούλες στη λίμνη! Και σας ερωτώ: Πού πήγε η κραταιά άποψη που λέει πως η αγάπη περνάει από το στομάχι;

Η ΑΓΑΠΗ ΠΕΡΝΑΕΙ ΑΠΟ ΤΟΥΣ... TOWNIES

Ποιοι είναι οι Townies; Μα οι κάτοικοι των νέων περιοχών του παιχνιδιού. Επειτα από δύο expansions, οι σχεδιαστές του παιχνιδιού αποφάσισαν πως είναι ώρα πια να βγάλετε τα Sims σας από το σπίτι! Πώς μπορείτε να το κάνετε αυτό; Ευτυχώς που υπάρχουν και τα Ράδιο Ταξί. Καλέστε το ταξί από το τηλέφωνο του σπιτιού σας και σε λίγα λεπτά ο οδηγός θα βρίσκεται έξω από το σπίτι σας. Προορισμός: Downtown!

Οι περιοχές που μπορείτε να επισκεφτείτε περιλαμβάνουν τουριστικά θέρετρα με πισίνες για να κάνετε το μπάνιο σας παρέα με άλλους... λουόμενους, μοντέρνα εστιατόρια για δείπνο υπό το φως των κεριών, πάρκα με λιμνούλες για πικνίκ σε ρομαντική ατμόσφαιρα και πολλά μαγαζιά για όσους έχουν πολλά Simoleons για ξόδεμα! Περισσότερα από 125 νέα αντικείμενα σας περιμένουν σε κάθε γειτονιά για να αγοράσετε αλλά και να δημιουργήσετε τις δικές σας νέες περιοχές: Cast Iron Bed, Reproduction Antique Bed (σας λέει κάτι το όνομα;), English Garden Swing, "Light My Fire" BBQ, Santa Baena Ceiling Lamp, Niagra Love Tub (αυτή η τελευταία είναι η αγαπημένη των Sims), "Don't Mention It" Lingerie Rack, Candy Caddy, Candy Rack, Cheap Eats Counter και πολλά άλλα!

Μεταξύ των νέων αντικειμένων συμπεριλαμβάνονται ακόμα το cuddle couch, ένας καναπές που θα σας φέρει πολύ κοντά με τον αγαπημένο σας, το fish pond, μία λίμνη με ψαράκια, όπου μπορείτε να παίξετε και με μικρές βαρκούλες, αλλά και το Picnic basket για ρομαντικά γεύματα στην εξοχή. Τα δοκίμασα όλα στις περιοχές που επισκέφτηκα και ομολογώ πως δεν περίμενα αυτό που είδα. Τα Sims αγκαλιάζονται, φιλιούνται με πάθος και... πολλά άλλα, που δεν τα λέω γιατί θα κοκκινίσω :PP Μάλιστα, οι σκηνές ήταν τόσο ρεαλιστικές, που σχεδόν ζήλεψα που δεν είμαι Sim! Μερικά από τα νέα Interactions του παιχνιδιού είναι το Passionate kiss, τα Hug και Leap into arms, το Sweet talk, το Tickle extreme (μέχρι θανάτου χεχε!), το Comfort, το Encourage αλλά και το Immitate. Οπως αντιλαμβάνεστε, ο έρωτας δεν είναι εύκολη υπόθεση ούτε στις οθόνες των υπολογιστών μας.

Το Hot Date περιλαμβάνει νέους χαρακτήρες και πολλά νέα skins. Κάνετε μία βόλτα στις νέες περιοχές του παιχνιδιού και δεν θ' αργήσετε να συναντήσετε την Blonde Bombshell που θα σας βγάλει... κυριολεκτικά από τα ρούχα σας με τα πλούσια κάλλη της! Η Femme fatale, ο Dream boat για τις ρομαντικές κυρίες,

Υπέρ & Κατά

Θετικά

- Πολλά νέα αντικείμενα, καινούριοι χαρακτήρες και interactions
- Downtown με πολλά νέα lots και δυνατότητα να δημιουργήσετε δικά σας ή να κατεβάσετε από το Internet
- Μεγάλη ποικιλία από utilities, objects, skins και scenarios στο official site της Maxis

Αρνητικά

- Μικρή αντοχή στο χρόνο, εάν δεν έχεις σύνδεση στο Internet
- Ασυμβατότητα με τα Windows XP
- Δεν πιάνουν όλα τα cheats από προηγούμενα expansions :P



Στη διεύθυνση www.simfreaks.com θα βρείτε skins του Bruce Lee, του Al Gore, του προέδρου Bush αλλά και του γνωστού hacker Kevin Mitnick!



Στη σελίδα www.7deadlysims.com θα βρείτε άπειρα skins για τα... ερωτιάρικα Sims σας!

ΜΙΛΗΣΤΕ... SIMLISH!

Δεν είναι και πολύ εύκολο να μιλήσει κανείς Simlish, αν και εδώ που τα λέμε έχω μία ξαδέλφη στο ΠΙΚΠΑ Πεντέλης που τα μιλάει άπταιστα... Για τους υπόλοιπους από εσάς, που έχετε στραμπουλίξει τη γλώσσα σας για να μάθετε έστω και δύο λέξεις, χωρίς ωστόσο να έχετε καταφέρει περισσότερα, η Gerri Lawlor και ο Stephen Kearin, οι δύο voice actors που μιμούνται τις φωνές των Sims στο δημοφιλές παιχνίδι, σας δίνουν μαθήματα άνευ διδασκάλου! Απλώς προσπαθήστε να διαβάσετε τους παρακάτω στίχους και... τραγουδήστε στα Simlish!

Sing Lesson!
Verse One:
Gypo wode jee lofa nars
lamen voo nah
(repeat verse)
Two:
Maflika yopped-da himla crails
Lameh voo yah
(repeat verse)

Sing a Sim Song
Verse One:
Dee mee numin
Ron be mau mau
Geng gee dohz
(repeat verse)
Two:
Dee mee sly kin
Shy gite gorf-sess
Geng gee dohz
(repeat verse)
Sing House Party Style!
Verse One:
Bomb lap ga doh hogey
Sha boom ad dif woah
Two:
Guy josh guy gorp meep mo
Blen so meh me zoe
Three:
Gink flee flgh la lee la
Dor kor bingy dew
Four:
Jam bam be Q T toh
X plexy ski pooh

ο Lounge Lizard και ο Jock είναι μερικοί από τους χαρακτήρες που θα γνωρίσετε (ίσως μάλιστα παραγνωρίσετε) στο παιχνίδι. Αρκεί μόνο μία βόλτα με το ταξί για να βγείτε στην Downtown και να κάνετε καινούριες γνωριμίες.

ΨΩΝΙΣΤΕ ΚΑΙ... ΨΩΝΙΣΤΕΙΤΕ!

Μεγάλο ρόλο στις διαθέσεις τις δικές σας αλλά και των άλλων παίζουν τα δώρα που μπορείτε να αγοράσετε στα καταστήματα αλλά και τα περιοδικά που θα διαβάσετε από εκεί. Βέβαια, τα Sims σας διαβάζουν μόνο "PC Master" και είναι ενημερωμένα για τον χώρο της πληροφορικής, αλλά οι υπολογιστές δεν είναι το παν σ' αυτή τη ζωή! Εκτός κι αν ερωτευτείτε κανένα computer nerd (όχι, ο Κουράφαλος δεν υπάρχει ακόμα στο παιχνίδι ως χαρακτήρας), οι υπολογιστικές γνώσεις σας δεν θα σας χρησιμέψουν. Βάλτε το Sim σας να διαβάσει όσα περιοδικά μπορεί για να αποκτήσει γενικές γνώσεις απ' όλα τα θέματα. Ακόμα, αγοράστε αρκουδάκια και σοκολάτες και κάντε τα δώρο στα αγαπημένα σας πρόσωπα. Αν έχετε μερικά ακόμα Simoleons για ξόδεμα, κάνετε μία βόλτα από τα καταστήματα ρούχων της περιοχής, για να ψωνίσετε κανένα καινούριο συνολάκι. Οταν θελήσετε να φύγετε από την Downtown, βγείτε στο δρόμο και πάρτε τηλέφωνο για να καλέσετε το ταξί που θα σας μεταφέρει πίσω στο σπίτι σας.

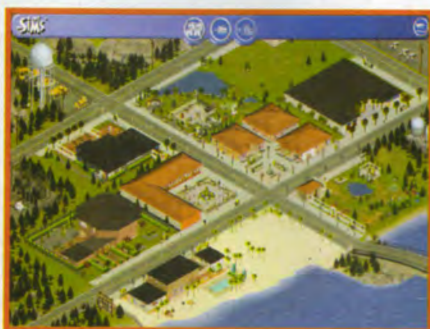
Πατώντας το κουμπί DOWNTOWN από την οθόνη Neighboorhood, μπορείτε να επέμβετε στις ήδη υπάρχουσες περιοχές και να προσθέσετε νέα αντικείμενα ή να δημιουργήσετε νέες, πατώντας το Import DownTown. Ακόμα, η Maxis έχει φροντίσει να συμπεριλάβει στο Hot Date νέα Floors και walls, ειδικά για τις νέες περιοχές. Χτίστε εστιατόρια με ακριβές ταπετσαρίες και δείτε πως η διάθεση των Sims σας αλλάζει προς το καλύτερο. Εάν, ωστόσο, όλα αυτά δεν σας φαίνονται αρκετά, μπορείτε να επισκεφτείτε το official site των Sims στη διεύθυνση www.thesims.com, για να κατεβάσετε νέα αντικείμενα και καινούριες ταπετσαρίες. Το site ενημερώνεται σε εβδομαδιαία βάση με πολλά νέα αντικείμενα, σενάρια αλλά και πολλές περιοχές, που μπορείτε να κάνετε Import στο παιχνίδι. Μπορείτε ακόμα και να μοιραστείτε τις περιοχές που έχετε φτιάξει εσείς οι ίδιοι με άλλους παίκτες από την Downtown Lot Exchange επιλογή του παιχνιδιού. Αφού σώσετε τη δική σας περιοχή, στην επιλογή View Web pages του παιχνιδιού μπορείτε να κάνετε upload τα δικά σας lots στην Hot Date Exchange περιοχή του site. Να θυμάστε πως, για να μπορέσετε να ανεβάσετε αλλά και να κατεβάσετε αντικείμενα ή περιοχές από το επίσημο site των The Sims, πρέπει να κάνετε registration, χρησιμοποιώντας τον κωδικό που βρίσκεται στη συσκευασία του παιχνιδιού. Για όσους από εσάς δεν διαθέτουν το παιχνίδι (γιατί άραγε;), έχουμε επιλέξει μερικά από τα καλύτερα sites με downloads αφιερωμένα στο The Sims.

The Sim Xena Skins
Here are my own creations made by myself for everyone to admire and also download for your game The Sims.
Have A Request????Please Email Me or Click Here
More Skins On There Way
The Sim Skins Request Page
Click Here

Ολοι οι χαρακτήρες από την τηλεοπτική σειρά "Xena: Warrior Princess" στο Hot Date! Wow! Πάντα ήθελα να βγω ραντεβού με τον Ηρακλή...

DOWNLOAD ΚΑΙ... ΠΕΡΙΠΑΤΕΙ

Οπως προαναφέραμε, μεγάλο ρόλο στην επιτυχία του The Sims έπαιξε το γεγονός ότι μπορεί να κατεβάσει ο παίκτης άπειρα αντικείμενα για το παιχνίδι, αλλά και να φτιάξει μόνος του όσα επιθυμεί με απλό και κατανοητό τρόπο. Δεν είναι λίγοι εκείνοι που έσπευσαν να φτιάξουν αντικείμενα από την πραγματική ζωή τους και να τα εισαγάγουν στο παιχνίδι. Μηχανές Harley Davinson, άλογα και γουρουνάκια, κυνηγετικά τρόπαια, σερβίτσια και τραπεζαρίες, όπλα και πανοπλίες του Μεσαίωνα, αλλά και ό,τι άλλο μπορείτε να φανταστείτε: από αφίσες του Matrix μέχρι το πράσινο πουλόβερ του Κράτσα! Ολα στη διάθεση όποιου έχει σύνδεση με το Internet! Αλλά να ήταν μόνο αυτά! Skins από χαρακτήρες της καθημερινής





Τα νέα lots του παιχνιδιού όταν επιλέγετε Downtown.



Αυτό θα μπορούσε να είναι το γραφείο της Σύνταξης του "PC Master"...



Μερικά από τα νέα skins που επιλέξαμε για εσάς.

μας ζωής (όπως εγώ κι εσείς), αλλά και πρωταγωνιστές της μεγάλης οθόνης, πολιτικοί και τραγουδιστές, κάνουν την εμφάνισή τους στο The Sims, αρκεί να το επιλέξετε. Η Hillary Clinton, ο Bruce Willis, η Pamella Anderson αλλά και ο... Fox Mulder, η Xena και ο... Dr Spock και πολλά άλλα celebrities είναι διαθέσιμα για download, δυστυχώς έναντι κάποιου μικρού αντιτίμου. Ε, δεν είναι και εύκολο να φτιάχνεις σε skin τη Xena...

Για όσους από εσάς θέλετε, μπορείτε να επισκεφτείτε τα ακόλουθα links και να δείτε και μόνοι σας την πληθώρα των αντικειμένων και των skins που υπάρχουν διαθέσιμα. Οι διευθύνσεις είναι οι εξής:
http://thesims.ea.com/us/getcool/index.html
http://www.thesimsresource.com/downloads/index.phtml?id=117745&language=en
http://www.simsplus.com/Help/Cheats/cheats.htm

ΗΧΟΣ & ΓΡΑΦΙΚΑ

Φτάνουμε στα τεχνικά χαρακτηριστικά του παιχνιδιού, που όμως δεν έχει να μας δώσει τίποτε παραπάνω από τα προηγούμενα expansions στους τομείς των γραφικών και του ήχου. Ισως για μερικά λεπτά ο ήχος του παιχνιδιού να σας φανεί ευχάριστος, ύστερα από λίγη ώρα, όμως, καταντάει κουραστικός, ακόμα και για... τους βαρήκοους! Μιλάμε, βέβαια, για τη μουσική που συνοδεύει το παιχνίδι, αφού για το speech των χαρακτήρων δεν χρειάζεται να πούμε και πολλά πράγματα. Δεν είναι εύκολο να μιλήσει κανείς Simlish κι αν νομίζετε πως μπορείτε να τα καταφέρετε, δεν έχετε παρά να δείτε το συνοδευτικό box. Από τα πιο ισχυρά ατού του τίτλου, τα λόγια και τα πειράγματα των Sims, ενώ και τα ηχητικά εφέ, που συνοδεύουν κάθε αλλαγή στη διάθεσή τους, είναι αξιόλογα και αξίζουν την προσοχή σας.

Μικρές οι διαφορές και στην ποιότητα των γραφικών ανάμεσα στο Hot Date και τους προκατόχους του. Το παιχνίδι δεν διεκδικεί δάφνες για την απεικόνιση των γραφικών του, ωστόσο οι προσπάθειες των σχεδιαστών είναι αξιόλογες. Πρέπει να αναφερθεί πως μεγάλη λεπτομέρεια έχει δοθεί στα νέα αντικείμενα του παιχνιδιού, αν και υπάρχουν ακόμα περιθώρια για μεγαλύτερη βελτίωση. Γεγονός είναι πως καλύτερη ποιότητα στον τομέα των γραφικών θα αντιστάθμιζε το λόγο ταχύτητας/απόδοση, με συνέπεια το παιχνίδι να είναι αργό σε παλαιότερα μηχανήματα. Ηδη πολλοί από εκείνους που έχουν και τα προηγούμενα expansions στον υπολογιστή τους, αντιμετωπίζουν προβλήματα ταχύτητας. Ακόμα και σε χαμηλή ανάλυση 800x600, ένας καλός επεξεργαστής και αρκετή μνήμη είναι απαραίτητα για τη σωστή λειτουργία του παιχνιδιού.



Τι κάνουν αυτοί οι δύο μέσα στην μπανιέρα;

ΕΝ ΚΑΤΑΚΛΕΙΔΙ

Με πολλά νέα αντικείμενα, καινούριους χαρακτήρες και νέα interactions, το Hot Date πετυχαίνει το σκοπό του και βρίσκεται κι αυτό, όπως και οι προκάτοχοί του, στις πρώτες θέσεις των πωλήσεων παγκοσμίως, χωρίς ωστόσο να το αξίζει. Ευχάριστο, πρωτότυπο αλλά με μικρή αντοχή στο χρόνο, δεν έχει να προσφέρει παρά μερικές αστείες στιγμές σε ένα σενάριο που επαναλαμβάνεται. Η ιδέα της προσομοίωσης της πραγματικής ζωής αρχίζει να γίνεται βαρετή και η συνεχής επανάληψη κουράζει τον παίκτη. Το παιχνίδι θα σας κεντρίσει την περιέργεια και θα σας χαρίσει μερικές ώρες διασκέδασης, αλλά τίποτε παραπάνω. Προτιμήστε το μόνο εάν είστε φανατικοί της συγκεκριμένης κατηγορίας παιχνιδιών. PC

ΠΟΙΟΣ ΕΙΠΕ ΟΤΙ Ο ΕΡΩΤΑΣ ΔΕΝ ΘΕΛΕΙ CHEATS;

Δεν μιλάμε, βέβαια, για... απιστίες, αλλά για μικρά κολπάκια που μπορείτε να χρησιμοποιήσετε για να βρεθείτε πιο κοντά στον ιδανικό έρωτα. Οσο είστε στο σπίτι, πατήστε Ctrl+Shift+C και πληκτρολογήστε τους κωδικούς που σας δίνουμε στο πλαίσιο που εμφανίζεται.

Χρήματα Λένε πως τα χρήματα δεν φέρνουν την ευτυχία, αλλά στην περίπτωσή σας θα σας δώσουν την ευκαιρία να αγοράσετε πολλά και ακριβά δωράκια για τον αγαπημένο σας! Πληκτρολογήστε rosebud και πάρτε επιπλέον 1.000 Simoleons.

Ενδιαφέροντα Αναρωτηθήκατε ποτέ γιατί το Sim σας δεν τα πάει καλά με τα υπόλοιπα Sims; Η συζήτηση είναι η αρχή για τη δημιουργία μιας καλής σχέσης μεταξύ των Sims σας, αρκεί να έχουν και τα δύο κοινά ενδιαφέροντα. Κάνετε κλικ στο χαρακτήρα που θέλετε και πληκτρολογήστε Interests, αφού πατήσετε το συνδυασμό Ctrl+Shift+C. Θα δείτε τα ενδιαφέροντα του Sim και ανάλογα θα προσαρμόσετε και τη συζήτηση, έτσι ώστε να δημιουργήσετε μία καλή σχέση μεταξύ των δύο.

Αυτονομία Χρησιμοποιήστε αυτό το Cheat για να καθορίσετε το επίπεδο αυτονομίας που έχει καθένα από τα Sims σας. Γράφοντας Autonomy 0, τα Sims δεν μπορούν να κάνουν τίποτε μόνα τους και χρειάζονται τη δική σας βοήθεια. Με Autonomy 100, κάθε ενέργειά τους είναι δική τους επιλογή. Η default τιμή είναι το 50.

ΕΠΙΔΟΣΕΙΣ	
ΓΡΑΦΙΚΑ	82
ΗΧΟΣ	70
GAMEPLAY	88
ΑΝΤΟΧΗ	70
ΠΡΩΤΟΤΥΠΙΑ	70

76



Αν περιμένετε να ερωτευτείτε μέσα από τον υπολογιστή σας, σας προτείνουμε να κάνετε υπομονή μέχρι και το επόμενο expansion. Σε αυτό έχετε να φάτε σίγουρα πολλές χυλόπιτες!

SERIOUS SAM
THE SECOND ENCOUNTER

Το Serious Sam Second Encounter έρχεται, για ακόμη μία φορά, να αλλάξει τα δρώμενα στο χώρο των First Person Shooter, με ακόμα περισσότερη δράση, ακόμα περισσότερους αντιπάλους. Το παιχνίδι θα μπορούσε κάλλιστα να ονομαστεί Κρεατομηχανή 2: Η δεύτερη συνάντηση.

του Νίκου DuMmWiaM Κόντη
DuMmWiaM@otenet.gr



Πριν από περίπου έναν χρόνο είχε πέσει στα χέρια μου ένα άγνωστο παιχνίδι, που διαφημιζόταν ότι πρόσφερε άφθονη δράση, ορδές αντιπάλων και ατελείωτες μάχες. Το παιχνίδι λεγόταν Serious Sam και ο κεντρικός ήρωάς του δεν ήταν άλλος από τον Serious "Stone" Sam, ο οποίος υποτίθεται ότι ήταν πολύ σφίχτης (κρεατίνες, βάρη, τρικέφαλους και τα ρέστα). Ηταν η περίοδος που το Quake III: Arena ήταν στα φόρτε του και ο συντάκτης τού έδινε να καταλάβει μέχρι τις πρώτες πρωινές ώρες επί καθημερινής βάσης. Τελικά, μετά την εγκατάστασή του και έπειτα από αρκετές ώρες απανωτού gaming, το Serious Sam κατόρθωσε να ξεκολλήσει τον DuMmWiaM από το Quake III! Και αυτό διότι πρόσφερε ακριβώς ό,τι υποσχόταν: ατελείωτη δράση και ορδές αντιπάλων.





Το Serious Sam εμφανίστηκε κυριολεκτικά από το πουθενά, από μία κροατική εταιρεία software (Croteam), η οποία εδρεύει στο Zagreb. Ατσα και τα Βαλκάνια που έχουν ριχτεί στο στίβο του gaming... Anyway, πού είχα μείνει; Α, ναι. Το χαρακτηριστικό του Serious Sam ήταν ότι δεν επρόκειτο για ένα συμβατικό 3D Action παιχνίδι, όπως μας είχαν συνηθίσει τα παιχνίδια εκείνης της κατηγορίας! Το Serious Sam κυριολεκτικά άλλαζε τα δεδομένα στη συγκεκριμένη κατηγορία παιχνιδιών, εισάγοντας ανατρεπτικές καινοτομίες. Λίγο μετά την εποχή του Doom II, λοιπόν, όπου έκαναν την εμφάνισή τους οι πρώτες κάρτες 3D γραφικών (τότε, βέβαια, ήταν απλώς Accelerators), τα Action παιχνίδια μετονομάστηκαν σε 3D Action. Τα 3D γραφικά, όμως, έφεραν εκτός από πολλές αισθητικές βελτιώσεις, και ένα μεγάλο μειονέκτημα, το οποίο πέρασε κυριολεκτικά απαρατήρητο. Ο

ΕΤΑΙΡΕΙΑ
GODGAMES/CROTEAM/TAKE TWO

ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΗΣ
CPU 400MHz και άνω, 64MB RAM, 3D κάρτα γραφικών με 32MB RAM, OpenGL ή DirectX γραφικά, 150MB χώρο στο σκληρό δίσκο



Αυτό είναι ένα από τα κρυφά Riddle Rooms, τα οποία σπάνε τη μονοτονία της μάχης και αυξάνουν την αναμονή μέχρι την επόμενη.

αριθμός των αντιπάλων που κινούνταν στην πίστα είχε μειωθεί σημαντικά, διότι τα γραφικά ήταν πολύ βαριά και τα μηχανήματα δεν μπορούσαν να αντεπεξέλθουν. Αυτομάτως, λοιπόν, οι εχθροί έγιναν πιο ισχυροί (αφού μειώθηκε ο αριθμός τους) και αυξήθηκε το AI τους... ή, για να το πω καλύτερα, η ευστοχία τους!

Αυτή η κατάσταση επικρατούσε μέχρι τη στιγμή που βγήκε το Serious Sam, το οποίο έριξε μπουρλότο στο χώρο των 3D Action. Αχανέστατες πίστες, στις οποίες ο παίκτης ερχόταν αντιμέτωπος (ταυτόχρονα) με δεκάδες αιμοβόρους αντιπάλους, που έτρεχαν κατά πάνω του για να τον αποτελειώσουν. Το παράδοξο της υπόθεσης ήταν ότι, παρ' όλο που υπήρχε υπερβολικός αριθμός μοντέλων σε κάθε πίστα, η ποιότητα των γραφικών και η απόδοση του μηχανήματος δεν έπεφταν.

Πρόκειται για ένα μικρό θαύμα του προγραμματισμού. Η ταχύτητα που είχε το παιχνίδι όταν δεν είχε αντιπάλους η πίστα, ήταν ίδια με την ταχύτητα που είχε όταν η πίστα γέμιζε ασφυκτικά από αυτούς. Κάτι αντίστοιχο σε άλλα 3D Action θα γονάτιζε τον υπολογιστή και θα έβαζε φωτιά στην κάρτα γραφικών.

Το Serious Sam, λοιπόν, επανέφερε την αίγλη των παλιών Action παιχνιδιών, όπου ο παίκτης παίζει το ρόλο της μηχανής του κιμά και τα τέρατα το υλικό προς άλεσμα (σπαλομπριζόλες, μπούτι, παϊδάκια και τα ρέστα). Το παιχνίδι ΔΕΝ έχει γρίφους, ΔΕΝ χρειάζεται πολλή σκέψη, ΔΕΝ θα σας προβληματίσει και ΔΕΝ θα κολλήσετε σε κανένα σημείο, ενώ σας υπογράφω ότι ΔΕΝ υπάρχει τίποτα ωραιότερο από αυτήν την εμπειρία! Δεν είναι αναγκαίο σε όλα τα παιχνίδια να χρειάζεσαι ντε και καλά τακτική και προσεγμένες κινήσεις για να κατατροπώσεις του εχθρούς σου.

ΣΕΝΑΡΙΟ - ΥΠΟΘΕΣΗ

Εδώ δεν έχουμε και πολλά να πούμε. Στην αριστερή γωνία έχουμε τον Serious "Stone" Sam, έναν σφίχτη, μπρατσαρά, γομάρι, που μπορεί να κουβαλάει ατελείωτα όπλα και πυρομαχικά. Στη δεξιά γωνία έχουμε (κυριολεκτικά) χιλιάδες εξωγήινους, αιμοβόρους, αιμοδιψείς, σιχαμερούς, κτηνώδεις και αβυσσαλέους αντιπάλους, οι οποίοι δεν έχουν άλλο σκοπό στη ζωή τους από το να διαλύσουν τον κύριο που βρίσκεται στην απέναντι γωνία! Ο.Κ., ...το κόβω. Δυστυχώς, δεν είναι τόσο απλά τα πράγματα. Υπάρχει και ένας τρίτος παράγοντας, που λέγεται Mental, και είναι υποτίθεται ο μεγάλος κακός που κινεί τα νήματα και κατευθύνει τις ορδές των τεράτων. Ο Mental γλίτωσε από τα χέρια του Sam στο προηγούμενο επεισόδιο, αλλά, απ' ό,τι φαίνεται, δεν θα τη γλιτώσει τώρα... Μετά το πέρας της πρώτης αποστολής, ο Serious Sam μπαίνει στο διαστημόπλοιο για να φύγει, αλλά μία "βλάβη" τον αναγκάζει να προσγειωθεί στα βουνά της Βόρειας Αμερικής, όπου βρίσκεται απρόσκλητος σ' ένα μεγάλο πάρτι, πολύ πιο μεγάλο από το προηγούμενο!

Αυτά είναι όσα χρειάζεται να ξέρετε για το παιχνίδι. Τα υπόλοιπα είναι ψιλά γράμματα. Α ναι, μη ξεχάσω να αναφέρω και τον υπολογιστή που έχει εμφυτευμένο στο κεφάλι του ο Sam, ο οποίος τον ενημερώνει τακτικά (εκνευριστικά τακτικά θα έλεγα) για διάφορες νέες πληροφορίες (όπλα, εχθρούς, περιοχές κ.ά). Κατά τη διάρκεια της περιπέτειάς σας θα έρθετε αντιμέτωποι με ΟΛΟΥΣ τους



εχθρούς από το Serious Sam I, συν επτά νέους. Αφού, λοιπόν, έχουμε 7 νέους εχθρούς, δεν πρέπει να δώσουμε και στον Sam επτά νέα παιχνίδια για να ασχολείται; Ετσι, ο Αγιος Βασίλης έφερε στον Sam ένα φλογοβόλο (XOP Flamethrower), ένα Bonecrafker Chainsaw (το οποίο, πέραν των αντιπάλων, κόβει και δέντρα), ένα Sniper Gun (Raptor 16mm), τη Serious Bomb, η οποία είναι κυριολεκτικά μία πολύ Serious βόμβα, και τρία νέα power up (Serious Speed, Invulnerability και Serious Damage). Αφού, λοιπόν, έγινε η ισοφάριση 7-7, ο αγώνας ξεκινάει σε νέα γήπεδα.

Οι περιοχές-πίστες από τις οποίες θα περάσετε είναι ακόμα πιο ενδιαφέρουσες και εντυπωσιακές. Εντονα χρώματα, ευρυχωρία για να μπορέσουν να στοιβαχτούν όλοι οι αντίπαλοι, μεγάλες αποστάσεις για να μπορούμε να τρέξουμε και να απολαύσουμε τα τοπία και, φυσικά, ποιοτικά γραφικά. Μερικά σημεία κάθε πίστας, μάλιστα, είναι άκρως εντυπωσιακά, αφού και εσείς και τα τέρατα επηρεάζεστε από διάφορες φυσικές-δυναμικές συνθήκες, όπως έλλειψη βαρύτητας και άνεμοι, οι οποίες αλλάζουν τα δεδομένα και δημιουργούν αστείες καταστάσεις. Για παράδειγμα, σ' ένα τετράγωνο, μεγάλο δωμάτιο το έδαφος λειτουργούσε σαν τραμπολίνο, με αποτέλεσμα

Υπέρ & Κατά

Θετικά

- Πολλή δράση και ατελείωτοι εχθροί
- Πολλές ρυθμίσεις
- Αψογο Multiplayer και Split Screen
- Τεράστιο
- Μεγάλη αντοχή και άφθονο γέλιο

Αρνητικά

- Δεν απαιτεί στρατηγική σκέψη και τακτική
- Δεν είναι περίπλοκο



Burn Baby Burn....



Στο βάθος πάνω στα βουνά γράφει Crollywood... Χεχε και καλά σε στυλ Hollywood.

όλη την ώρα ο Sam να χοροπηδάει και μαζί του να χοροπηδάνε καμιά 40αριά τέρατα που τον κυνηγούσαν. Γινόταν ΤΟ πανδαιμόνιο! Απειρο γέλιο...

ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ - GAMEPLAY

Ο χειρισμός είναι σχετικά απλός. Κινείστε και πυροβολείτε, επιλέγοντας το κατάλληλο όπλο για την περίσταση. Βέβαια, το καλό είναι ότι -ως συνήθως- σε κάθε περίσταση αρμόζουν παραπάνω από ένα όπλα, οπότε έχουμε ποικιλία! Ακόμα ένα χρήσιμο πλήκτρο "in game", το οποίο θα πατάτε δύο το πολύ τρεις φορές σε κάθε πίστα, είναι το Use. Βασικά είναι και τα πλήκτρα F6 και F9 για QuickSave και QuickLoad αντίστοιχα. Απλά πραγματάκια δηλαδή και καθόλου κουραστικά. Σε ορισμένες περιπτώσεις, μάλιστα, δεν θα χρειάζεται καν να στοχεύετε. Εδώ που τα λέμε, το παιχνίδι δεν απαιτεί ιδιαίτερες ικανότητες στην ευστοχία, για τον απλούστατο λόγο ότι ΟΠΟΥ και να γυρίσετε το στόχαστρο, θα υπάρχει και από ένας αντίπαλος έτοιμος να δεχτεί τα πυρά σας. Είναι απίστευτη η αίσθηση σιγουριάς και ικανοποίησης που προσφέρει το γεγονός ότι κανένα, μα κανένα από τα πυρομαχικά σας δεν θα πάει χαμένο! Επειτα από κάτι απελπιστικές αποστολές στο Medal Of Honor, όπου αν έβγαινες από γωνία, έτρωγες Head Shot από Sniper, ο οποίος ήταν κρυμμένος πίσω από την καμινάδα και σε στόχευε ανάμεσα από το τέταρτο και πέμπτο τούβλο, το Serious Sam ήταν κυριολεκτικά λύτρωση. Βέβαια, αν από την άλλη προσπαθήσεις να παίξεις με τη νοοτροπία του Serious Sam άλλο παιχνίδι, τότε...cry them Χαράλαμπε, θα σε κάνουν after onions (με τα κρεμμυδάκια).



Τρία πράγματα θα κάνετε όταν παίζετε Serious Sam: Πρώτον, θα σκοτώνετε τέρατα. Θα μπουχτίσετε να τα σκοτώνετε, αφού υπάρχουν αποστολές όπου σκοτώνετε 1.000 με 2.000 και βάλε αντιπάλους! Ασύλληπτα νούμερα! Είναι ζήτημα αν σκότωσα 500 Γερμανούς προσπαθώντας να τερματίσω το Medal Of Honor (συμπεριλαμβανομένων και αυτών που σκότωνα δύο και τρεις φορές λόγω Loading) και στο Serious Sam είχα καθαρίσει κοντά στους 1.500 εχθρούς σε μία πίστα (15-20 λεπτά υπόθεση). Δεύτερον, θα μαζεύετε power up και ammo, ούτως ώστε να σκοτώσετε ακόμα περισσότερους αντιπάλους στην επόμενη φουρνιά. Ορισμένες φορές, μάλιστα, η εμφάνιση μεγάλου αριθμού εχθρών είναι άμεσα συνδεδεμένη με τα power up. Για



Είπα να το δοκιμάσω, για να δω αν δουλεύει δηλαδή, όχι τίποτε άλλο. Μη φωνάξει κανείς οικολογικούς οργανισμούς...



Με το Sniper μπορείτε να καθαρίσετε μεγάλους αντιπάλους εκ του ασφαλούς.

NEW WEAPONS - NEW FUN



XOP Flamethrower

Σίγουρα όχι τόσο εντυπωσιακό από άποψη γραφικών όσο το αντίστοιχο όπλο στο Return To Castle Wolfenstein, αλλά είναι εξίσου αποτελεσματικό και βρίσκει πολύ περισσότερες χρήσεις από ό,τι στο Wolfenstein. Χωράει άφθονο Napalm για να ψήσετε σε όποια θερμοκρασία θέλετε εσείς τους αντιπάλους σας. Το καλό είναι ότι οι εχθροί αρπάζουν κατευθείαν φωτιά και σιγοψήνονται μέχρι που εναποθέτουν τη σορό τους στα πόδια σας. Συνιστάται για μεγάλες μάζες εχθρού.



Serious Bomb

Εχετε στριμωχτεί; Οι φανατικοί (για να μην πω μανιακοί) θαυμαστές βρίσκονται παντού γύρω σας; Ασφυκτιάτε και θέλετε λίγο χώρο για να αναπνεύσετε; Χρησιμοποιήστε μία από αυτές τις βόμβες... τα πάντα για λίγο σκοτεινιάζουν, μετά έρχεται μία δυνατή λάμψη και ιδού τα επιθυμητά αποτελέσματα. Να τις χρησιμοποιείτε με προσοχή και ευλάβεια, γιατί δεν υπάρχουν σε αφθονία. Το όπλο αυτό έχει ακτίνα 700 πόδια, κοινώς ό,τι υπάρχει στην πίστα θα εξαϋλωθεί.



Bonecracker P-LAH Chainsaw

Μαμά, μαμά, κοίτα το καινούριο μου παιχνίδι! Ενα όπλο-σταθμός στην ιστορία των Action παιχνιδιών, που τελευταία το είχαμε χάσει, επανέρχεται δριμύτερο. Κάνει ασύλληπτη ζημιά, αρκεί να κατορθώσετε να πλησιάσετε τον επιθυμητό αντίπαλο. Το αστείο της υπόθεσης είναι ότι με αυτό το "μωρό" μπορείτε να κόψετε και τα δέντρα της πίστας! Εχει πολύ χαβαλέ.



Raptor 16mm Sniper

Απορώ πώς δεν είχαν βάλει αντίστοιχο όπλο στο προηγούμενο επεισόδιο του Sam. Anyway, it's here και κλοτσάει οπίσθια (kick ass). Οταν το χρησιμοποιήσετε, φροντίστε να είστε σε Zoom Mode για να κάνετε μεγαλύτερη ζημιά. Μία σφαίρα είναι αρκετή για να σκοτώσει την πλειονότητα των μικρών αντιπάλων και να προκαλέσει ικανοποιητική ζημιά σε οποιονδήποτε μεγαλύτερο κακό. Από τα πιο χρήσιμα και αναντικατάστατα όπλα του παιχνιδιού.



Στην πίστα αυτή το πάτωμα στέλνει τους πάντες στον αέρα, και τον Sam και τα τέρατα.



Στο κυλινδρικό αυτό δωμάτιο οι εχθροί σας έρχονται κυριολεκτικά από παντού. Μπρος, πίσω, πάνω και κάτω.

παράδειγμα, είστε σε ευρύχωρη περιοχή και στη μέση ακριβώς βρίσκεται ένα power up για να γεμίσετε με ammo όλα τα όπλα σας... Ε, μαντέψτε τι θα γίνει μόλις το πάρετε! Ναι, καλά καταλάβατε, με το που θα πάρετε το power up, γίνεται της Φαλκονέρας... Βγαίνουν συνεχώς εχθροί, με αποτέλεσμα, αφού τους σκοτώσετε όλους, να έχετε λιγότερα πυρομαχικά απ' ό,τι είχατε πριν να πάρετε το power up...Lol, έτσι; Τρίτον και τελευταίο, θα κάνετε συνέχεια Quicksave (για αίσθηση ασφάλειας) και θα διαβάζετε τα μηνύματα του υπολογιστή-chip που είναι εμφυτευμένο στο κεφάλι σας.

Υπάρχουν, βέβαια, και κάποια σημεία σε κάθε αποστολή, στα οποία θα επιδοθείτε στην καλλιέργεια των δεξιοτήτων σας, όσον αφορά στην κίνηση του χαρακτήρα σας. Δύσκολα άλματα, αποφυγή κινούμενων τοίχων και παγίδων και άλλα παρόμοια, τα οποία σπάνε λίγο τη μονοτονία και ανεβάζουν το ενδιαφέρον μέχρι την επόμενη φουρνιά από εχθρούς που θα σας επισκεφτούν για να ζητήσουν αυτόγραφα.

ΓΡΑΦΙΚΑ - ΗΧΟΣ

Εν συγκρίσει με τα γραφικά του Medal Of Honor το Serious Sam σίγουρα υστερεί, αλλά δεν απογοητεύει. Η 3D Engine είναι σχεδόν ίδια με αυτήν που χρησιμοποιήθηκε στο Serious Sam I, με ελάχιστες διαφοροποιήσεις. Η βασική δύναμη της μηχανής αυτής είναι η ικανότητά της να χειρίζεται πολλά και ποιοτικά μοντέλα ταυτόχρονα στην οθόνη, χωρίς να μειώνεται η ταχύτητα και η απόδοση των γραφικών! Δεν θα πιστεύετε σε αυτά που βλέπετε: 40-50 εχθροί και ο υπολογιστής δεν κολλάει. Σίγουρα έχουν κάνει μάγια στον κώδικα οι Κροάτες :). Υπάρχουν ατελείωτες ρυθμίσεις για την ποιότητα των γραφικών. Δεν έχω δει παιχνίδι με περισσότερες ρυθμίσεις στο συγκεκριμένο τομέα! Και αυτό είναι θετικότατο, διότι επιτρέπει χρήστες όχι και τόσο ισχυρών μηχανημάτων να μειώσουν τα γραφικά σε τομείς που



θέλουν και να έχουν έτσι καλύτερες επιδόσεις.

Ο ήχος δεν αποτελεί τίποτα το ξεχωριστό. Είναι απλώς αξιοπρεπής χωρίς να ενοχλεί και χωρίς να εντυπωσιάζει. Η μουσική, όμως, ξεχωρίζει ιδιαίτερα και εναρμονίζεται απόλυτα με την κατάσταση που επικρατεί στην πίστα. Μόλις αρχίσετε να ακούτε κιθαριές, ντραμς να βαράνε και να ανεβαίνει το μπιτ, καλά θα κάνετε να αρχίσετε να ψάχνεστε, γιατί πλησιάζουν οι αντίπαλοι... ή πλησιάζετε εσείς σε αυτούς!

ΣΥΜΠΕΡΑΣΜΑ

Είναι ένα κορυφαίο, "ανούσιο" παιχνίδι, στο οποίο το μόνο που θα κάνετε είναι να αντιμετωπίζετε όλο και περισσότερους αντιπάλους με ποικιλία όπλων και power ups. Συνιστάται να το αγοράσετε, αφού τα χρήματά σας σε καμία περίπτωση δεν θα πάνε χαμένα. Η επιλογή Split Screen είναι το κάτι άλλο, καθώς επιτρέπει μέχρι και τέσσερις παίκτες να παίζουν ταυτόχρονα από τον ίδιο υπολογιστή! Φυσικά, πρέπει να είστε εξοπλισμένοι με άφθονο χώρο και joysticks... Το Multiplayer επιτρέπει μέχρι και 16 άτομα στον ίδιο Server, ενώ για το Split Screen και για το Multiplayer υπάρχουν τρία τελείως διαφορετικά είδη παιχνιδιού! Το Serious Sam Second Encounter αλλάζει για ακόμη μία φορά τα δρώμενα στο χώρο των 3D Action και είναι πανάξιος διάδοχος του προκατόχου του. Εύχομαι και αναμένω την τρίτη συνέχεια του συγκεκριμένου παιχνιδιού, γιατί οι Κροάτες, τελικά, έβαλαν τα γυαλιά και στους Αμερικανούς και στους Άγγλους. This Game ROCKS!

PC

ΕΠΙΔΟΣΕΙΣ	
ΓΡΑΦΙΚΑ	91
ΗΧΟΣ	88
ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ	97
ΑΝΤΟΧΗ	99
MULTIPLAYER	97

96

Gore, Slaughter, Carnage... άψογο, τέλειο, κορυφαίο!!!

Πώς πάμε, παιδιά; Ξέρω, σας έχει επηρεάσει ο καιρός και το έχετε ρίξει στο μπάσκετ, το ποδόσφαιρο και κάθε άλλο εξωτερικό σπορ, εγκαταλείποντας το καημένο το PC σας! Ούτε παιχνίδια δεν παίζετε πια! Μα τι κακό και αυτό με τους σημερινούς νέους... Τίποτα δεν σέβονται! Μήπως θέλετε κάτι για να σας φέρει πίσω στις καρεκλίτσες σας, μπροστά στις οθόνες; Τι θα λέγατε για κανένα τιπάκι, έτσι για να ανάψουν τα αίματα; Αντε, λοιπόν, πάρτε τα αγαπημένα σας παιχνίδια και καθίστε να τα τελειώσετε γιατί, αν φτιάξει και άλλο ο καιρός, προβλέπω να με παίρνετε τηλέφωνο του... χρόνου και να ζητάτε tips για το Medal of Honor!

Επιμέλεια: Χάρης Κλάδης
rex@compupress.gr

CAPITALISM II

Μήνυμα προς όλους τους επίδοξους καπιτάλες αυτού του κόσμου: Για να ενεργοποιήσετε το cheat mode, στο Capitalism II, πατήστε SHIFT + 6789 και αμέσως OK όταν εμφανιστεί το παράθυρο που σας ειδοποιεί ότι ενεργοποιήθηκε το cheat (cheat mode activated). Μόλις ολοκληρωθεί η ενεργοποίηση, πατήστε ALT+C για να "τσιμπήσετε" $10.000.000... Αμέσως μετά θα χτυπήσει το κουδούνι. Ανοίξτε και δώστε στον ειδικό απεσταλμένο του "PC Master" τη μίζα που του αναλογεί (το 70% δηλαδή).





SERIOUS SAM: THE SECOND ENCOUNTER (DEMO)

Αγαπητά μου παιδιά, συγγνώμη! Στο προηγούμενο τεύχος ξέχασα να δημοσιεύσω τα tips που θα συνόδευαν το demo του Serious Sam: The Second Encounter. Σπεύδω, λοιπόν, να συμπληρώσω τα tips, τα οποία άλλωστε υποσχέθηκα σε κάποιους από εσάς. Πατήστε το πλήκτρο ~ για να εμφανιστεί η κονσόλα ελέγχου του παιχνιδιού και αμέσως μετά δώστε κάποιον από τους παρακάτω κωδικούς και πατήστε το [Enter] για να ενεργοποιήσετε την αντίστοιχη λειτουργία:

- **please god:** God Mode
- **please giveall:** Αποκτάτε όλα τα όπλα και πυρομαχικά
- **please killall:** Σκοτώνονται όλα τα τέρατα της πίστας



- **please open:** Ανοίγουν όλες οι πόρτες
- **please fly:** Fly Mode
- **please ghost:** No Clipping Mode
- **please invisible:** Γίνεστε αόρατοι
- **please tellall:** Βλέπετε όλα τα μηνύματα
- **please refresh:** Ανακτάτε τη χαμένη ενέργειά σας

DISCIPLES II: DARK PROPHECY

Σε αυτό το παιχνίδι υπάρχουν δύο τρόποι για να επικρατήσετε, χωρίς να ιδρώσετε. Ο πρώτος είναι να πουλήσετε την ψυχή σας στον Vantor, ο οποίος, βέβαια, δεν θα σας υποσχεθεί ότι δεν θα τη χρησιμοποιήσει για βασανιστικούς σκοπούς. Ο δεύτερος και δυσκολότερος είναι να πατήσετε Enter κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού, να δώσετε κάποιον από τους παρακάτω κωδικούς και να πατήσετε πάλι το Enter για να ενεργοποιηθούν -εκτός και αν ο Vantor διαβάζει αυτά και αποφασίσει να απενεργοποιήσει το cheat mode απ' το παιχνίδι... Κάντε, πάντως, μια προσευχή προτού δοκιμάσετε!

- **moneyfornothing:** Ανεβάζει το mana και το χρυσό στα 9999
- **borntorun:** Επαναφέρει τα points κινήσεων της ομάδας σε πλήρη αριθμό
- **help!:** Γιατρεύει ολόκληρη την ομάδα
- **wearethechampions:** Κερδίζει την αποστολή
- **loser:** Χάνει την αποστολή
- **herecomesthesun:** Ανοίγει ολόκληρο το χάρτη



- **paintitblack:** Κρύβει το μέρος του χάρτη που δεν έχετε εξερευνήσει
- **anotherbrickinthewall:** Επιτρέπει την ανέγερση κτηρίων στην πρωτεύουσα
- **givepeaceachance:** Σας εξασφαλίζει ειρήνη με όλα τα έθνη
- **badtothebone:** Σας εξασφαλίζει... πόλεμο με όλα τα έθνη
- **cometogether:** Σας εξασφαλίζει συμμαχίες με όλα τα έθνη
- **jump:** Τα experience points όλων των μελών ανεβαίνουν ένα επίπεδο
- **stairwaytoheaven:** Ανεβάζει το επίπεδο για όλα τα μέλη της ομάδας
- **lifeisacarnival:** Αγνωστη η λειτουργία του
- **allalongthewatchtower:** Επίσης άγνωστη η λειτουργία του
- **invisibletouch:** Εντάξει, ούτε εγώ καταλαβαίνω γιατί βάζουν κωδικούς με άγνωστες λειτουργίες
- **letsdothetimewarpagain:** Αν, πάντως, βρείτε τι κάνουν, πείτε το και σε εμάς!

DIRT TRACK RACING: SPRINT CARS

Πάλι αγώνες με ημιφορτηγά; Ενας εύκολος τρόπος για να τα καταφέρετε, είναι να αποκτήσετε ένα πολύ καλό -και ακριβό- τετράτροχο! Πώς θα το επιτύχετε αυτό; Οταν είστε σε career mode, δώστε ως όνομα τη λέξη



"Megasaxon" και θα αποκτήσετε αμέσως 1 εκατομμύριο δολάρια (1.148.897,05 ευρώ).

MEDAL OF HONOR: ALLIED ASSAULT

Τουλιά, παιδί μου, πού είσαι; Το ήξερες ότι τα cheats του Medal of Honor δουλεύουν μόνο στην α-patchάριστη έκδοση του παιχνιδιού; Μάλιστα, αγαπητοί φίλοι, αυτό συμβαίνει σε πολλά παιχνίδια που κυκλοφορούν! Τα cheats δουλεύουν μόνο αν ΔΕΝ έχει περαστεί κάποιο τελευταίο patch ή, σε αντίθετες περιπτώσεις, μόνο αν έχει περαστεί. Στην προκειμένη περίπτωση, αν έχετε περάσει κάποιο update patch, δυστυχώς, τα παρακάτω δεν έχουν καμία εφαρμογή... Για να ενεργοποιήσετε τα cheats, θα πρέπει να κάνετε edit στο shortcut του παιχνιδιού ώστε να διαβάζεται ως εξής: "C:\ΦΑΚΕΛΟΣ ΠΑΙΧΝΙΔΙΟΥ\mohaa.exe" +set ui_console 1 +set cheats 1 +set thereisnomonkey 1

Τώρα, κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού, πατώντας το πλήκτρο ~ θα κατεβαίνει η κονσόλα ελέγχου, όπου μπορείτε να δίνετε τα παρακάτω cheats:

- **wuss:** Σας δίνει όλα τα όπλα
- **dog:** God Mode
- **fullheald:** Σας γεμίζει την ενέργεια
- **notarget:** Αφαιρεί το στόχο
- **give ammo:** Σας γεμίζει με πυρομαχικά
- **noclip:** No clipping
- **listinventory:** Λίστα του inventory σας
- **tele x y z:** Σας τηλεμεταφέρει σε κάποια τοποθεσία που θα δηλώσετε (συντεταγμένες)



- **coord:** Τυπώνει τη θέση σας και τις συντεταγμένες της
- **health:** Σετάρει την υγεία σας
- **kill:** Σας σκοτώνει
- **giveweapon weapons/"weapon_name".tik:** Σας δίνει το επιλεγμένο όπλο

Κωδικοί και ονόματα όπλων

- colt45
- Colt 45
- m2frag_grenade
- Frag Grenade
- p38
- Walther P38
- steilhandgranate
- Steilhandgranate
- m1_garand
- M1 Garand
- kar98
- Mauser KAR 98K
- shotgun
- Shotgun
- bazooka
- Bazooka
- panzerschreck
- Panzerschreck
- bar
- BAR
- mp44
- StG 44
- thompsonsmg
- Thompson
- mp40
- MP40
- springfield
- Springfield '03 Sniper
- kar98sniper
- KAR98 Sniper

GRAND PRIX WORLD

Οχι, δεν είναι το Grand Prix του "PC Master" - εκεί τα cheats απαγορεύονται διά ροπάλου! Τέλος πάντων, για να κερδίσετε κάθε



κούρσα, αντί να δώσετε όνομα, γράψτε τη λέξη "Monopoly", για να κερδίσετε μέχρι 8 πόντους σε κάθε αγώνα, γράψτε "Grand prix world 2" και για να μη βγουν στη "σύνταξη" κάποια από τα αυτοκίνητά σας, δώστε "Monopoly JNR". Χωρίς τα εισαγωγικά, έτσι;

JAGGED ALLIANCE 2: UNFINISHED BUSINESS

Μερικά χρήσιμα τιράκια που θα σας βοηθήσουν να ξεμπερδέψετε μια ώρα αρχύτερα με τις Unfinished Businesses που εκκρεμούν. Απλώς θα πρέπει να συνδυάσετε ή να ενώσετε τα ακόλουθα:

- spring + rod = Βελτιωμένο bolt spring για τα όπλα (μειώνει το AP κάθε όπλου)
- duct tape + tube + glue = Προσθήκη barrel (μεγαλώνει το βεληνεκές του όπλου)
- X-ray tube + gum + fumble pack = x-ray unit lameboy + copper wire = LCD unit
- X-ray unit + LCD = Crude enemy radar (χρησιμοποιεί μπαταρίες)

OUTPOST 2

Ταχύτερη εξέλιξη

Για να κατασκευάζετε, εκπαιδεύετε και εξελίσσετε γρηγορότερα τόσο τις μονάδες όσο και τις έρευνές σας, κλικάρετε συνεχώς σε κάποιο κτήριο. Τα πάντα θα επισπευθούν κατά 40%!

Full Ore

Πατήστε το πλήκτρο Enter και γράψτε "Dan's dog could make more ore.", χωρίς τα εισαγωγικά, και όλα τα αποθέματά σας θα γεμίσουν στο φουλ!

EMPIRE EARTH

Μάλιστα, το χιλιοδαρμένο Empire Earth το οποίο τόσο σας δυσκολεύει... Μήπως είναι καιρός να αρχίσω να σας δίνω κανένα χεράκι βοηθείας; Εντάξει λοιπόν, ακολουθούν μερικά σοφά στρατηγικά κολπάκια για επιτυχία και επιβίωση. Το Empire Earth χαρακτηρίζεται ως ένα από τα παιχνίδια στο οποίο δύσκολα θα τελειώνατε κάποια πίστα χωρίς να χάσετε έναν σεβαστό αριθμό μάχιμων μονάδων (τέρμα οι χαριτωμενιές του Age of Empires 2...), αλλά στις προχωρημένες πίστες, αν θέλετε να ξεπαστρέψετε τον αντίπαλο με όσο το δυνατόν λιγότερες απώλειες, θα πρέπει να χτίσετε οπωσδήποτε Nuke Silos. Χτίστε και ένα Wonder για να σας επιτραπεί να βλέπετε όλα τα κτήρια του χάρτη (αν αυτό δεν λειτουργήσει, χρησιμοποιήστε κάποιο cheat). Αν θέλετε κάποιο ιδανικό αριθμό Nuke Silos, θα σας πρότεινα να κατασκευάσετε 3 σειρές των 6. Επιλέξτε τα έξι από αυτά και εκτοξεύστε τις βόμβες στα εξής αντίπαλα κτήρια κατά σειρά: Town Centre/Capital/Settlement. Να θυμάστε ότι όσο μεγαλύτερο είναι το επίπεδο του αντιπάλου τόσο δυσκολότερη είναι η καταστροφή





των κτηρίων του, οπότε χρειάζεστε τουλάχιστον 6 ατομικές βόμβες για να ισοπεδώσετε τα πάντα. Συνεχίστε τις επιθέσεις με ατομικές, μέχρι ο αντίπαλος να μην μπορεί να χτίσει περαιτέρω (ναι, ο υπολογιστής έχει την κακή συνήθεια να ξαναχτίζει τα κτήρια που καταστρέφονται). Ο ευκολότερος τρόπος για γρήγορη εξάντληση των αποθεμάτων του εχθρού είναι να ρίξετε τις πρώτες 6 και αμέσως να επιστρέψετε για να ρίξετε και τις 6 δεύτερες και, τέλος, τις 6 εναπομείνασες στη σειρά. Μόλις φύγουν όλες, επιστρέψτε στην πρώτη σειρά silos, η οποία λογικά θα έχει συμπληρωθεί με νέες βόμβες. Βεβαιωθείτε ότι χτυπάτε τα σημεία αποθεμάτων του αντιπάλου, διότι αυτό τον αναγκάζει να πηγαίνει πιο μακριά για να χτίσει τα κτήριά του, με αποτέλεσμα να καθυστερεί. Απ' τη στιγμή που θα έχετε κάνει ζημιά στα Settlements, αρχίστε τις επιθέσεις στους στρατιωτικούς στόχους. Αν παίζετε σε νησί, χτυπήστε τα ναυπηγεία και τα λιμάνια, αν είστε στη στεριά στρέψτε τα πυρά σας σε εργοστάσια και στρατώνες. Μόλις ξεπαστρέψετε κάποια στρατιωτικά κτήρια, ρίξτε μια ματιά στο χάρτη, γιατί είναι σίγουρο πως στο λίγο χρόνο που μεσολάβησε, ο υπολογιστής θα έχει φτιάξει κάποια Settlements. Καταστρέψτε τα. Οσον αφορά στην άμυνα σας, ο πιο σίγουρος τρόπος για να προστατέψετε τα Nuclear Silos σας είναι να χτίσετε γύρω τους τείχη και πύργους με αντιαεροπορικά όπλα (καλό θα είναι να τοποθετήσετε και μερικά αρκετά πιο εμπρός από τα silos), ώστε να αντιμετωπίζετε με επιτυχία τα αεροσκάφη αλλά και τις επίγειες μονάδες επίθεσης.



BACKYARD BASEBALL

Εντάξει, υπάρχουν και κάποιοι που τους αρέσει το baseball! Μα αλήθεια λέω!

Παίξτε ως Mr. Clanky

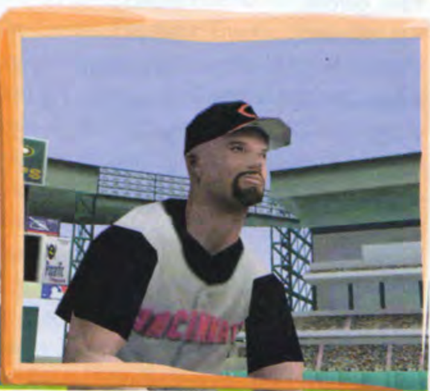
Για να παίξετε ως Mr. Clanky, πηγαίνετε στο trophy case μέσα στο clubhouse και κρατήστε πατημένο το πλήκτρο Shift καθώς κλικάρετε πάνω του. Σημειώστε ότι το κόλπο αυτό πιάνει μόνο στο Exhibition Mode.

Κερδίστε όλα τα επίπεδα

Η διαδικασία είναι απλή. Απλώς στείλτε την μπάλα εκτός γηπέδου και πατήστε ταυτόχρονα τα πλήκτρα Shift, Tab και Enter. Αυτό ήταν.

Παίξτε με τη μορφή Dummies

Στη season coach list, δώστε ως όνομα coach (προπονητή) τη λέξη MRCLANKY.



Awesome Player

Πηγαίνετε στο "Create your own team" και κάντε όλα τα χρώματα ροζ. Επειτα, επιλέξτε τη Maria Luna και αυτή θα αποκτήσει απίστευτα points! 10 batting, 10 running, 9 pitching και 9 fielding.

GOTHIC

Χρησιμοποιήστε έναν text editor και ανοίξτε το αρχείο "gothic.ini" που βρίσκεται στο φάκελο του παιχνιδιού. Αλλάξτε τη γραμμή "test mode 0" σε "test mode 1" για να ενεργοποιήσετε το cheat mode. Κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού, πατήστε ένα από τα παρακάτω πλήκτρα για να ενεργοποιήσετε την ανάλογη λειτουργία:

[F2]: Console
[F3]: Παίζετε σε windows mode
[F4]: Normal mode
[F5]: Ακίνητη κάμερα
[F6]: Κινητή κάμερα
[F7]: Κύκλος στις λειτουργίες του παιχνιδιού
[F8]: Ανανέωση του health και του mana
H: Ο χαρακτήρας πληγώνεται
Z: Ο χαρακτήρας στριφογυρίζει

Δώστε τα παρακάτω στην κονσόλα:

- **cheat god:** God Mode
- **cheat full:** Health



- **hurtswampschark:** Swampschark hurts
- **harpie:** Harpie
- **lurker:** Lurker
- **lichtbringer:** Artifact
- **goto vob:** Τηλεμεταφορά
- **goto pos:** Τηλεμεταφορά στο κάστρο
- **goto waypoint:** Τηλεμεταφορά
- **print:** Σώσιμο εικόνας
- **load position:** Load position
- **load game:** Load Game
- **save:** Save Game
- **version:** Show game version
- **insert [item]:** Δημιουργία item

Item Names

Δώστε ένα από τα παρακάτω items με την εντολή "insert [item name]", για να καλέσετε κάποιο αντικείμενο ή πλάσμα:

- torlofsaxt
- roter_wind
- ulumulu
- artos_schwert
- silax_axt
- diegos_bogen
- thorus_schwert
- udshaman_rockefeller
- icegolem
- freemineorc
- meatbug
- bridgegolem
- troll
- youngtroll
- yscavenger
- ymolerat
- xardasdemon
- swampshark
- btestmodell
- ctestmodell
- dtestmodell
- ftestmodell
- gtestmodell
- htestmodell
- jtestmodell
- ababetestmodell
- perception_testmodell)
- atestmodell
- urizielrune
- xp_map
- neks_amulett
- cords_spalter
- prankenhieb
- namibskeule
- dmb_armor_m
- elementare_arcanei
- astronomie
- dungeonkey
- fakescroll
- zeitenklinge
- victim

Στην οθόνη των στατιστικών (Character Window) που προκύπτει, πατώντας "S", πληκτρολογήστε τα παρακάτω cheats:

Hints & tips

- **42:** Επανεκκινεί όλα τα παρακάτω
- **clock:** Εμφανίζει ρολόι πάνω δεξιά
- **godzilla:** Μεγεθύνει όλα τα πλάσματα
- **southpark:** Ο χαρακτήρας κινείται ταχύτερα
- **clerks:** Ο χαρακτήρας σε αργή κίνηση
- **taki:** Ανανεώνει health & mana
- **garrett:** +1000 Ore
- **guardian:** Γίνεστε άτρωτοι
- eowyn All the NPCs goes in slow motion
- **Melville:** Βροχή
- **ticktock:** Καταιγίδα
- **garfield:** Παχαίνει τους NPC χαρακτήρες
- **maitai:** Wireframe Mode
- **caipirinha:** Αφαιρεί όλα τα textures
- **grommit:** Pancake mode



- **thequeenmustdie:** Απαλλάσσεστε από τον ενοχλητικό Mud
- **convenant:** Εισαγωγικό βίντεο
- **knokator:** Βίντεο επίκλησης του sleeper
- **pixies:** Βίντεο του Uriziel

SID MEIER'S SIM GOLF

Ο Sid Meier δεν φτιάχνει μόνο Civilization, φτιάχνει και... γκολφ! Είναι δυνατόν να χρησιμοποιήσετε στο παιχνίδι ένα πολύ απλό money cheat, για να κερδίσετε γρήγορα και εύκολα μετρητά. Απλώς πατήστε τα πλήκτρα Shift και + ταυτόχρονα και εκτός από περισσότερα χρήματα, θα αποκτήσετε πρόσβαση και σε όλα τα landmarks. Μπορείτε να χρησιμοποιήσετε το προαναφερόμενο κόλπο όσες φορές θέλετε, γεμίζοντας το πουγκί σας με όλο και περισσότερα χρήματα!

STAR TREK: ARMADA 2

Πατήστε το enter και γράψτε:

- **avoidance:** Γρήγορη δημιουργία πληρώματος
- **youstopmecold:** Γρήγορη κατασκευή σκάφους
- **canofwhoopass:** Καλύτερη νοημοσύνη σκάφους
- **kobayashimaru:** Περνάτε την αποστολή

ETHERLORDS

Οι Λόρδοι των Αιθέρων είναι εδώ. Στην παρακάτω λίστα θα βρείτε κωδικούς 4 γραμμάτων ο καθένας, για κάθε πλάσμα ή spell το οποίο μπορείτε να επικαλεστείτε να έρθει είτε στο χέρι σας είτε αυτόματα στο πεδίο του παιχνιδιού. Για να ενεργοποιήσετε τα παρακάτω, πατήστε το πλήκτρο "~" την ώρα κάποιας μάχης για να εμφανιστεί η κονσόλα ελέγχου. Εκεί γράψτε "EtherRevelation". Τώρα, για να χρησιμοποιήσετε τους κωδικούς, δώστε κάποια από τις παρακάτω δύο εντολές ακολουθούμενες από τον κώδικα 4 γραμμάτων κάποιου spell ή πλάσματος. Μην ξεχάσετε ότι οι παρακάτω κωδικοί πρέπει να γράφονται με κεφαλαία.



- add spell <4-char code>, για κάποιο spell στο χέρι σας (π.χ., "add spell TIWR")
- add creature <4-char code> για πλάσμα.

PC

ΚΩΔΙΚΟΙ ΤΟΥ ETHERLORDS

- ANTN Ancient Treant
- AREL Air Elemental
- AVAS Aviak Assassin
- AVEL Aviak Elder
- AVMK Aviak Marksman
- AVSC Aviak Scout
- BATT Bat
- BEHD Evil Eye
- BEQN Bee Queen
- BEWK Bee Worker
- BEWR Bee Warrior
- BGVL Big Velos
- BHMO Evil Eye Mother
- BHWR Evil Eye Warrior
- BLDG Black Dragon
- BRAB Bronze Abomination
- BRMC Bronze Mechos
- BRMZ Bronze Mechozaurus
- BUDG Blue Dragon
- CAFG Carnivorous Fingus
- CCLP Cyclops
- CLSP Cleric Spirit
- CTMN Cutter Man
- DMRT Doom Rat
- DRAT Disease Rat
- EREL Earth Elemental
- FMFI Female Fighter
- FREL Fire Elemental
- GBAT Giant Bat
- GBBR Gibberling
- GBGN Gibberling Gang
- GBIN Gibberling Instigator
- GIFG Giant Fingus
- GRDG Green Dragon
- GRFG Gargantuan Fingus
- GROG Gray Ogre
- GRSN Grass Snake
- GRTN Great Treant
- HOPR Hopper
- IRAB Iron Abomination
- IRMC Iron Mechos
- IRMZ Iron Mechozaurus
- KBEL Kobold Elder
- KBGD Kobold Guard
- KBSH Kobold Shaman
- KBWR Kobold Warrior
- LASN Lake Snake
- LMMN Lamia Monk
- LMWA Lamia Warrior
- LMWD Lamia Warlord
- LMWK Lamia Warlock
- MAHO Magic Hornet
- MCWO Mech Worm
- MCWU Mech Wurm
- MCWY Mech Wyrm
- MLFI Male Fighter
- MNHP Mini Hopper
- MNTS Mantis
- MOBE Mother Bee
- MOTI Mother Tick
- MTPT Mantis Patriarch
- MTSC Mantis Scribe
- MXHP Maxi Hopper
- MYHO Mystic Hornet
- NWLF Night Wolf
- OGKN Ogre King
- OREL Orc Elder
- ORGD Orc Guard
- ORSH Orc Shaman
- ORWR Orc Warrior
- PHWL Phantasmal Wall
- PRAT Plague Rat
- PTRS Pteros
- RDDG Red Dragon
- RFPT Reinforced Pteros
- RKWL Rock Wall
- RVHL River Halo
- RZMN Razor Man
- SEHL Sea Halo
- SHSP Shaman Spirit
- SHWL Shadow Wolf
- SLWL Silicon Wall
- SMVL Small Velos
- SPFG Spitting Fingus
- STAB Steel Abomination
- STMC Steel Mechos
- STMZ Steel Mechozaurus
- STRT Stink Rat
- SWHL Swamp Halo
- SWMN Sawer Man
- SWSN Swamp Snake
- TANT Treant
- TIQN Tick Queen
- TIWK Tick Worker
- TIWR Tick Warrior
- TNSA Treant Sapling
- TRSN Tree Snake
- VBAT Vampire Bat
- WKHR Walking Horror
- WLAR Wall of Air
- WLBL Wall of Blades
- WLBR Wall of Burning Rock
- WLBZ Wall of Breeze
- WLDG Wall of Daggers
- WLDT Wall of Distortion
- WLFC Wall of Force
- WLIF Wall of Inferno Flames
- WLIL Wall of Illusion
- WLLV Wall of Lava
- WLMG Wall of Magma
- WLWD Wall of Wind
- WRSP Warrior Spirit
- WTEL Water Elemental
- WZSP Wizard Spirit

Εδώ και καιρό γράφω να μη μου στέλνετε e-mails στη διεύθυνση andreas@compulink.gr. Τώρα, όμως, που ξαναγράφτηκα στην CompuLink πήρα μαζεμένα γύρω στα 400 μηνύματα που περίμεναν απάντηση τους τελευταίους 3 1/2 μήνες εν αγνοία μου και τρελάθηκα. Το συμπέρασμά μου είναι ότι, τελικά, όλοι αυτοί δεν θα πρέπει να έχουν διαβάσει τα τελευταία τεύχη του περιοδικού, όπου δημοσίευσα τη σχετική ανακοίνωση, και θα νόμιζαν ότι τους αγνόησα, χωρίς βέβαια να συμβαίνει κάτι τέτοιο. Μέχρι τον άλλο μήνα που θα τα ξαναπούμε, σας ξεκαθαρίζω ότι τώρα πια μπορείτε να μου στέλνετε e-mails στη διεύθυνση andreas@compulink.gr, αλλά και στη shodan@aias.gr.

του Αντρέα - Παρασκευά Τσουρινάκη
shodan@aias.gr, andreas@compulink.gr

MYSTERY OF THE DRUIDS

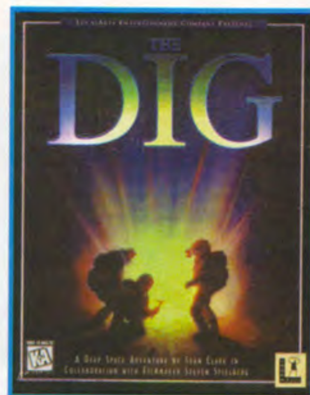
Αρκετοί φίλοι αναφέρουν ότι υπάρχει πρόβλημα με το παιχνίδι (κάνει crash ή άλλες φορές εξαφανίζεται ο κέρσορας και δεν μπορείς να κάνεις τίποτε παρά μόνο reset τον υπολογιστή!), όταν πάνε στο σπίτι του Arthur Blake.

Ναι, υπάρχει πρόβλημα και αυτό οφείλεται στο ότι για να περάσεις τη συγκεκριμένη οθόνη με τους διαλόγους που έχουν τρεις σειρές κείμενο, δεν πρέπει να έχεις large fonts! Αυτό το πρόβλημα το είχα και εγώ, που χρησιμοποιώ μόνιμα large fonts. Το ξεπέρασα εμπειρικά όταν νομίζοντας ότι φταίει η ανάλυση στην οποία έτρεχα τα Windows πριν από το παιχνίδι, την άλλαξα σε 640x480 και έβαλα τα small fonts. Νομίζοντας ότι η αλλαγή ανάλυσης είναι γενικά η λύση στο ανωτέρω πρόβλημα, τη συνέστησα σε 2-3 αναγνώστες που μου έστειλαν ανάλογα e-mails. Ενας από αυτούς, μου διαφεύγει το όνομά του, μου υπέδειξε ότι, τελικά, η ανάλυση δεν παίζει κανένα ρόλο, αλλά αρκεί απλώς να βάλεις τα fonts των Windows να είναι small.

THE DIG

Ο αναγνώστης Στέφανος Τρίγκας ρωτά τι πρέπει να κάνει για ν' ανοίξει την πορτοκαλί πόρτα, αφού βάζει τους κωδικούς στο panel αλλά δεν γίνεται τίποτε αν και έχει βάλει τα καλώδια. Το πρόβλημα είναι ότι δεν μπορώ να ξέρω τι ακριβώς δεν έχει κάνει στο παιχνίδι. Απλώς καταλαβαίνω, αν είναι έτσι όπως τα γράφει, ότι δεν έχει αποκαταστήσει την ενέργεια όπως πρέπει.

Πήγαινε στη RAMP. Κοίταξε κάτω από το EDGE όπου βρίσκεις ένα LOOSE LENS. Βάλε το στο LENS SLOT για να επιδιορθώσεις την Power Machine. Σημείωσε ότι υπάρχουν δύο panels. Κάνε USE το CONTROL PANEL και βάλε τον εξής κωδικό: 4 purple, 2 yellow και 1 red. Τώρα κάνε USE το TRIANGULAR



BUTTON στα αριστερά. Ενα robot θα εμφανιστεί και θα μαζέψει τα lens. Βάλε ξανά τον προαναφερόμενο κωδικό: 5 purple, 4 blue και 1 red. Κάνε USE το triangular bottom ξανά. Το robot θα επιδιορθώσει τα lens. Πριν να αφήσεις το δωμάτιο αυτό, κάνε REMOVE το LOOSE PLATE και πάρε το BLUE CRYSTAL.

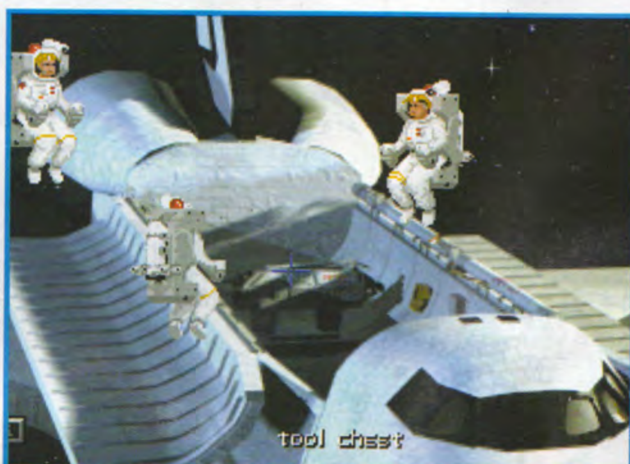
Τώρα πια μπορείς να χρησιμοποιείς τα έγχρωμα rods στις αντίστοιχες πόρτες.

FULL THROTTLE

Ο ίδιος αναγνώστης ρωτά τι πρέπει να κάνει για να βρει τη σπηλιά των Cave Fish. Πολύ απλά στο MINE ROAD πρέπει να δώσεις μία σειρά από μικρές arcade μάχες με άλλους μοτοσυκλετιστές. Για να πετύχεις κάνε τα εξής:

Αφού φτιάξεις τη μηχανή σου στο Mink Ranch, βρίσκοντας ένα hose, θα δεις ένα αρκετά μεγά-





THE DIG της LucasArts.





FULL THROTTLE της LucasArts.

λο cut scene. Αφού τελειώσει, θα βρεθείς δίπλα σε έναν σωρό από fertilizer. Τώρα κάνε κλικ το tire iron στους τροχούς. Μετά κάνε κλικ το ACT icon επάνω στο trailer. Ετσι θα το αναποδογυρίσεις. Πάρε οπωσδήποτε λίγο fertilizer. Γύρνα στο δρόμο. Θα συναντήσεις τους Nestor and Bolus, οι οποίοι θα σε ακολουθήσουν. Οδήγησέ τους κατευθείαν προς το fertilizer. Παρακολούθησε το ατύχημα. Αφού φύγουν, θα ξαναβρεθείς κοντά στη γέφυρα. Γύρνα στο δρόμο και προχώρησε μέχρι να δεις ένα stop sign. Εκεί σταμάτησε στο ατύχημα. Κάνε USE το tire iron στον πίσω προφυλακτήρα και θα πάρεις ένα hover lift. Βάλε το στη μηχανή σου. Τώρα γύρνα πίσω στο δρόμο και μπες στο Mine Road όποτε δεις το σχετικό σήμα. Πρέπει να βρεις και να πάρεις τα booster και goggles.

Εχοντας πάρει το fertilizer από το van, συνέχισε στο mine road μέχρι να βρεις τον τύπο (Vulture) με το chainsaw. Αν χρειαστεί, πατώντας το πλήκτρο ESCAPE, προσπέρασε όλους τους άλλους οδηγούς. Ρίξε του το fertilizer και τον τυφλώνεις, παίρνοντάς του το chainsaw! Τώρα πολέμησε τον ένα μετά τον άλλο παίρνοντας τα όπλα τους. Για να νικήσεις αυτόν με την πολύ γρήγορη μοτοσυκλέτα, πρέπει να έχεις την αλυσίδα και να τη χρησιμοποιήσεις επάνω του πριν να φύγει μακριά σου. Για να πάρεις τα goggles, πρέπει να χτυπήσεις τον cavefish στο κεφάλι. Οδήγησε μέχρι να τον συναντήσεις και κρατήσου στα αριστερά, έτσι ώστε να μην μπορεί να σου κάνει τίποτα. Οταν σηκώνει το κεφάλι του, πλησίασέ τον γρήγορα και χτύπησέ τον με τη σανίδα! Αν τα κάνεις όλα σωστά, θα πάρεις τα goggles του. Φόρεσέ τα και θα βρεις την είσοδο της σπηλιάς τους.



Η ΛΥΣΗ ΤΟΥ THE HOBBIT

Εγραφα στο προηγούμενο τεύχος ότι όσοι έχετε πρόσβαση στο Internet, στη διεύθυνση http://www.emuunlim.com/hob/hobbit.html μπορείτε να παίξετε on-line το θρυλικό HOBBIT της Melbourne House, όπως αυτό κυκλοφόρησε στο Spectrum το 1982, καθώς και ότι πρόκειται για μία Java εφαρμογή που λειτουργεί τέλεια. Εγραφα, επίσης, ότι στο τεύχος αυτό θα προσπαθούσα να δημοσιεύσω και τη λύση του...

Σημειώστε ότι στην ανωτέρω διεύθυνση μπορείτε να κατεβάσετε και το παιχνίδι για έναν emulator του Spectrum και να το παίξετε με την ησυχία σας. Ως τον πιο σταθερό emulator θεωρώ τον ZX32 SPECTRUM EMULATOR (version 1.03), αλλά αυτά είναι και λίγο προσωπικά γούστα.

Επειδή είμαι άνθρωπος που του αρέσει να κρατά το λόγο του, αλλά και επειδή το να δημοσιεύσω τη λύση του παιχνιδιού αυτού είναι το λιγότερο που μπορώ να κάνω ως προσφορά στη μνήμη του μεγάλου Αγγλου συγγραφέα J.R.R. Tolkien (1892-1973), στο τεύχος αυτό θα ασχοληθώ με τη λύση του Hobbit στην έκδοσή του για τον Spectrum 48K (εξακολουθώ να τον έχω μαζί με 100άδες text adventures των ετών 81-90), και που, όπως διαπίστωσα, είναι ίδια με αυτήν της προαναφερόμενης Java εφαρμογής, τουλάχιστον μέχρι το σημείο που τη δοκίμασα.

Προκαταβολικά πρέπει να σημειώσω ότι στο παιχνίδι η κίνηση των χαρακτήρων γίνεται με αρκετή δόση random σχεδιασμού. Αν κάποιος δεν είναι στο σημείο όπου πρέπει να είναι (ή το αντίθετο), ας δοκιμάσει να ξαναεπισκεφθεί την τοποθεσία αυτή αργότερα, δηλαδή έπειτα από 3-4 κινήσεις. Οπου μπορώ θα αναφερθώ στις random αυτές κινήσεις και ενέργειες των χαρακτήρων. Η λύση που ακολουθεί είναι η πιο συνοπτική που είναι δυνατόν να υπάρξει. Τέλος, σημειώστε ότι οι λέξεις με τα κεφαλαία γράμματα είναι αυτές που πρέπει να πληκτρολογείτε.

Εχουμε και λέμε, λοιπόν: OPEN DOOR, EAST

ΠΡΟΒΛΗΜΑ ΠΡΩΤΟ

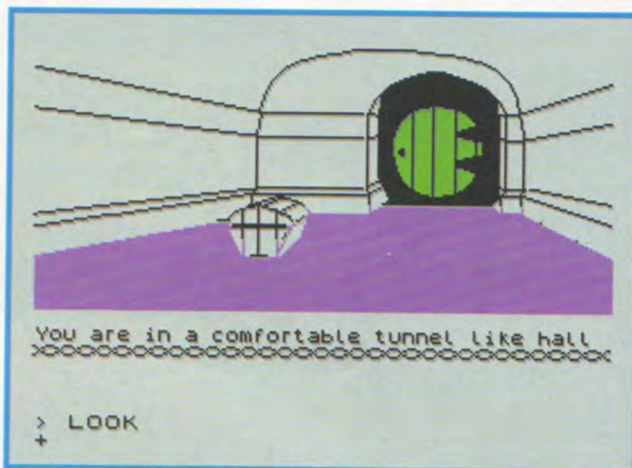
Εδώ αν συναντήσεις τον Gandalf, καλό είναι να προσέξεις αν θα σου πάρει το χάρτη ή όχι, τον οποίο άλλες φορές σού δίνει και άλλες σου παίρνει πίσω. Στην περίπτωση αυτή εσύ είτε πρέπει να περιμένεις μέχρι να σου τον δώσει πίσω ή να του ζητήσεις να σου τον δώσει με την εντολή SAY TO GANDALF "GIVE ME MAP".

EAST NORTH, WAIT, WAIT, WAIT (μέχρι να νυχτώσει, οπότε τα trolls φεύγουν), SOUTH, TAKE ALL, NORTH, UNLOCK DOOR.

ΠΡΟΒΛΗΜΑ ΔΕΥΤΕΡΟ

Σε πολλές περιπτώσεις ο Gandalf σου παίρνει το large key. Τότε εσύ είτε πρέπει να περιμένεις μέχρι να σου το δώσει πίσω ή να του ζητήσεις να σου το δώσει με την εντολή SAY TO GANDALF "GIVE ME KEY".





THE HOBBIT της Melbourne House.

ΠΡΟΒΛΗΜΑ ΤΡΙΤΟ

Επίσης, πολλές φορές ο Gandalf σου ξαναπαίρνει το χάρτη και τον ρίχνει ή τον αφήνει κάπου σε αυτήν τη διαδρομή. Πρέπει να έχεις τα μάτια σου ανοικτά για να τον δεις και να τον πάρεις. Με το πλήκτρο I βλέπεις ποια αντικείμενα κουβαλάς. Τέλος, σε μερικές περιπτώσεις ο Gandalf κλείνει την πόρτα αμέσως μόλις την ανοίξεις. Τότε πρέπει να την ξανανοίξεις.

OPEN DOOR (άλλο το να ξεκλειδώνεις μία πόρτα και άλλο να την ανοίγεις ...!), NORTH, TAKE ALL (short strong sword και rope).

Από τη σπηλιά των trolls πήγαινε: SOUTH, SOUTH, SE (Southeast).

Εδώ συναντάς τον Elrond. Προσεκτικά και έχοντας το χάρτη, τύπωσε τις εντολές SAY TO ELROND "HELLO", SAY TO ELROND "READ MAP" (go west from the treeless opening to get to Outside goblins gate), WAIT (αν χρειαστεί επανάλαβε την εντολή αυτή μέχρι ο Elrond να σου δώσει φαγητό - some lunch), EAT LUNCH, EAST, NORTH, EAST, NW (Northwest), NORTH, SE (Southeast), DOWN, DOWN, DOWN, DOWN, EAST, TAKE GOLDEN KEY, UP, WEST, NORTH (στο σημείο αυτό πρέπει να είσαι πίσω στην τοποθεσία Misty Mountain).

Από εδώ πήγαινε EAST, NORTH (βρίσκεσαι σε μία σπηλιά και κάποιος ανοίγει ένα άνοιγμα), WAIT. Αν χρειαστεί επανάλαβε την εντολή αυτή μέχρι να σε συλλάβουν τα Goblins. Αν δεν εμφανίζεται κάποιο Goblin για να σε συλλάβει, πρέπει να περιηγηθείς σε διάφορες τοποθεσίες και να ξανάρχεσαι εδώ μέχρι αυτό να συμβεί. Επίσης, μερικές φορές το crack είναι ανοικτό. Στην περίπτωση αυτή μπες μέσα και προχώρησε μέχρι να σε συλλάβουν τα Goblins.

Οταν βρεθείς στη φυλακή των Goblins τύπωσε: DIG SAND, BREAK TRAPDOOR (επανάλαβε την τελευταία εντολή μέχρι να σπάσει η trapdoor, κάποιες φορές μπορεί να χρειαστεί να επαναλάβεις την εντολή πάνω από 15-20 φορές!). Οταν σπάσεις την trapdoor, τότε κανονικά ο Thorin θα πάρει το curius key, αλλιώς πάρε το εσύ. Σε μερικές περιπτώσεις, επίσης, εδώ υπάρχει ένας Warg που σου επιτίθεται. Αγνόησέ τον μέχρι να έρθει ο Thorin που θα τον σκοτώσει.

WAIT (αν χρειαστεί επανάλαβε την εντολή αυτή μέχρι να εμφανιστεί ο Thorin, μερικές φορές μπορεί να καθυστερήσει αρκετά), SAY TO THORIN "OPEN WINDOW", SAY TO THORIN "CARRY ME", SAY TO THORIN "WEST", SW (Southwest), DOWN.

Αν εδώ σε συλλάβει ένα Goblin και σε ξαναρίξει στη φυλακή, τότε τύπωσε τις προαναφερθείσες εντολές μέχρι να ξαναέρθεις εδώ από τη φυλακή. Αν όχι, τύπωσε WAIT (αν χρειαστεί επανάλαβε την εντολή αυτή μέχρι να εμφανιστεί ένα Goblin), NORTH, SE (Southeast), EAST.

Εδώ κανονικά πρέπει να δεις ένα Ring και ένα Gollum. Αν αυτό ισχύει, τύπωσε KILL GOLLUM WITH SWORD (αν φυσικά βλέπεις το Gollum, αλλιώς τύπωνε WAIT μέχρι αυτό να εμφανιστεί), TAKE RING.

Αφού σκοτώσεις το Gollum και πάρεις το ring, κάνε τυχαίες (random) κινήσεις μέχρι τα Goblins να σε ξαναπιάσουν και να σε βάλουν για δεύτερη φορά στη φυλακή. Τώρα πια, γνωρίζοντας το κόλπο, δεν έχεις παρά να περιμένεις (WAIT) μέχρι να ξαναεμφανιστεί ο Thorin, οπότε του λες:

SAY TO THORIN "CARRY ME", SAY TO THORIN "WEST", SAY TO THORIN "SW" (Southwest), SAY TO THORIN "DOWN", SAY TO THORIN "WEST", SAY TO THORIN "EAST".

ΠΡΟΒΛΗΜΑ ΤΕΤΑΡΤΟ

Αν στη διαδρομή αυτή τα Goblins σε ξαναπιάσουν, πρέπει να επαναλάβεις τις εντολές της τελευταίας παραγράφου. Επίσης, πρέπει να προσέξεις, γιατί μερικές φορές ο Gandalf παίρνει το curious key που βρήκες στην trapdoor και μπορεί να το ρίξει οπουδήποτε στα τούνελ. Αν τον δεις να παίρνει το κλειδί, ζήτησέ του το πίσω με την εντολή SAY TO GANDALF "GIVE ME KEY".

Από το σημείο αυτό τύπωσε OPEN DOOR, SAY TO THORIN "UP" (τώρα πρέπει να βρίσκεσαι έξω από την Goblins Gate), CLOSE DOOR.

Κλείνοντας την πόρτα των Goblins απέξω, πήγαινε EAST, EAST, OPEN CURTAIN, OPEN CUPBOARD, EAT FOOD, NE (Northeast). Βρίσκεσαι έξω από το Mirkwood.

Εδώ περίμενε τον Thorin και όταν αυτός έρθει, τύπωσε WEAR RING (αν συνεχίσεις και δεν φοράς το δαχτυλίδι θα πεθάνεις), SAY TO THORIN "GO EAST". Τώρα εσύ κάνε EAST (αν ο Thorin είναι εδώ, τύπωσε πάλι SAY TO THORIN "GO EAST"), EAST.

ΠΡΟΒΛΗΜΑ ΠΕΜΠΤΟ

Στη διαδρομή αυτή εμφανίζεται μερικές φορές ένα Elf. Αν σε συλλάβει, θα σε πάει κατευθείαν στη φυλακή τους, προσπερνώντας έτσι το παρακάτω κομμάτι. Στην περίπτωση αυτή κάνε WAIT μέχρι να δεις τον Gandalf να κρατά ένα red key και μόνο τότε τύπωσε την εντολή SAY TO GANDALF "GIVE ME KEY" και αφού στο δώσει, συνέχισε με UNLOCK SW DOOR, OPEN DOOR, SW και βρίσκεσαι στο δωμάτιο με τα βαρέλια. Ετσι, μπορείς να συνεχίσεις κανονικά το παιχνίδι, αλλά δεν μπορείς να κάνεις full score!

Adventure SOS

Βρίσκεσαι στην όχθη του ποταμού. Είναι απαραίτητο να είναι μαζί σου και ο Thorin. THROW ROPE ACROSS RIVER, PULL ROPE, SAY TO THORIN "CLIMB INTO BOAT", CLIMB INTO BOAT, περνάς απέναντι, CLIMB OUT OF BOAT, EAST, BREAK SPIDER WEB (επανάλαβε την τελευταία εντολή μέχρι αυτό να συμβεί), NE (Northeast), BREAK SPIDER WEB (επανάλαβε πάλι την τελευταία εντολή μέχρι αυτό να συμβεί), NORTH, WEAR RING, EXAMINE DOOR, WAIT (επανάλαβε την εντολή αυτή μέχρι ν' ανοίξει η πόρτα).

ΠΡΟΒΛΗΜΑ ΕΚΤΟ

Πρέπει να προσέξεις να είσαι στην τοποθεσία αυτή μαζί με τον Thorin όταν ανοίξει η πόρτα για να μπείτε μέσα. Καλό είναι να πληκτρολογείς SAY TO THORIN "WAIT", ώστε να μένει στην τοποθεσία αυτή.

Μόλις η πόρτα ανοίξει, τύπωσε NE (Northeast), WEAR RING (όποτε το δαχτυλίδι χάνει τη δύναμή του, πρέπει να το ξαναφοράς. Δεν θυμάμαι καλά, αλλά νομίζω ότι συμβαίνει ανά πέντε κινήσεις), SOUTH, KILL BUTLER WITH SWORD (αν χρειαστεί επανάλαβε την εντολή αυτή μέχρι να τον σκοτώσεις. Μερικές φορές η εντολή λειτουργεί με σκέτο το KILL BUTLER), TAKE RED KEY, UNLOCK RED DOOR, OPEN RED DOOR (κανονικά ο Thorin πρέπει να εμφανιστεί στο σημείο αυτό. Αν δεν εμφανιστεί όμως τότε, πρέπει ή να κινείσαι μέχρι να τον δεις ή δοκίμασε να περιμένεις κάνοντας WAIT), OPEN TRAPDOOR, GET BARREL.

ΠΡΟΒΛΗΜΑ ΕΒΔΟΜΟ

Αν το βαρέλι είναι γεμάτο, άδειασέ το με τις εντολές OPEN BARREL, EMPTY BARREL, GET BARREL. Σε μερικές επίσης περιπτώσεις, για άγνωστους λόγους, στη φυλακή εμφανιζόταν ο δράκος, οπότε το παιχνίδι δεν είχε τέλος!

OPEN BARREL, THROW BARREL THROUGH TRAPDOOR, SAY TO THORIN "JUMP ONTO BARREL" (αν χρειαστεί επανάλαβε την εντολή αυτή μέχρι να το κάνει. Αν ο Thorin έχει βγει από το δωμάτιο, πρέπει να τον ξαναφέρεις εδώ και να τον πείσεις να πηδήξει στο βαρέλι). Μόλις ο Thorin πηδήξει στο βαρέλι, τύπωσε GET BARREL, OPEN BARREL, THROW BARREL THROUGH TRAPDOOR, JUMP ONTO BARREL (πηδάς και εσύ σ' αυτό).

Αν όλα τα προαναφερθέντα έχουν εξελιχθεί ομαλά, τότε πρέπει να φτάσεις στις όχθες της Long Lake. Από εδώ τύπωσε EAST, CARRY BARD, NORTH, NORTH, UP, NORTH (Ruins of the Town of Dale), NW (Northwest), EAST (Front Gate of the Lonely Mountain), WEST (Ravenhill), NORTH.

Στο σημείο αυτό πρέπει να βρίσκεσαι στη Side Door. Φτάνοντας η τρύπα κλείνει. Εδώ ακριβώς τύπωσε WAIT και επανάλαβε την εντολή αυτή αν χρειαστεί μέχρι να εμφανιστεί η περίφημη τρύπα (hole).

SAY TO THORIN "UNLOCK DOOR" (νομίζω ότι είναι προφανές πως αν ο Thorin δεν είναι εδώ, πρέπει να γυρίσεις, να τον βρεις και να τον κάνεις να έρθει εδώ με εντολές του τύπου SAY TO THORIN "WEST" και αμέσως μετά και εσύ WEST κ.λπ. μέχρι να φτάσετε στη side door, όπου πρέπει κανονικά να είστε), OPEN DOOR.

Στο σημείο αυτό κάνε SAVE. Συνέχισε με EAST, WEAR RING, EAST.

ΠΡΟΒΛΗΜΑ ΟΓΔΟΟ

Αν και δεν είναι ακριβώς πρόβλημα, αξίζει να αναφερθεί. Οταν πρωτοκυκλοφόρησε το παιχνίδι, υπήρχαν περιπτώσεις όπου χρήστες είχαν κατορθώσει να ανεβάσουν τον ήρωα πάνω στο δράκο και να γυρνάνε έτσι σε όλο το παιχνίδι! Δεν ξέρω αν αυτό οφειλόταν σε κάποιες ιδιορρυθμίες των πρώτων εκδόσεων, στην έκδοση όμως που έχω εγώ, όσο και αν έχω προσπαθήσει, κάτι τέτοιο είναι αδύνατο.

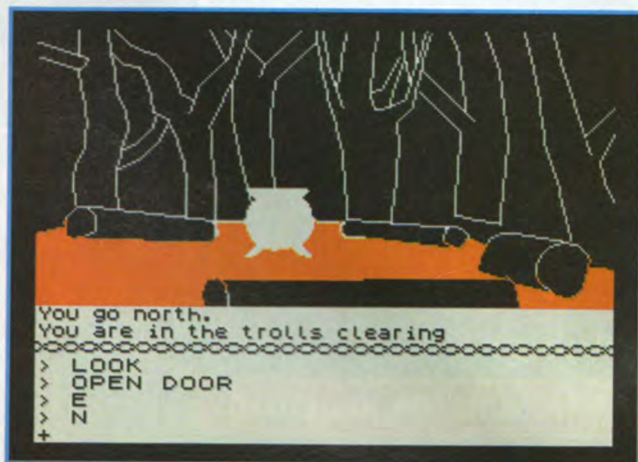
Αν είναι εδώ ο δράκος ή τον δεις να μπαίνει αυτή τη στιγμή, τότε τύπωσε αμέσως SAY TO BARD "SHOOT DRAGON" και αυτός θα σκοτώσει το δράκο με το βέλος του. Τώρα πια TAKE TREASURE, SOUTH, SOUTH, SOUTH, DOWN, SOUTH, DROP BARD, SOUTH (waterfall) - εδώ κυκλοφορεί το Wood Elf και αν σε δει, θα σε μεταφέρει ξανά στη φυλακή τους - , SOUTH (running river), WEST, WAIT, WAIT, WEST, SAY TO THORIN "GO WEST", WEAR RING, WEST (οι δύο κινήσεις Say to Thorin "go west" και Wear Ring αντιστοιχούν με 2 WAIT). Κανονικά για να περάσεις τα μάτια σε κάθε βήμα, πρέπει να περιμένεις 2 φορές, ενώ στο τέλος πρέπει να είσαι αόρατος.

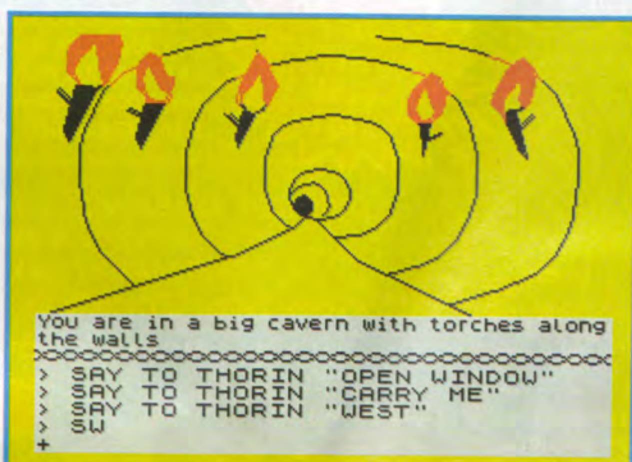
Τώρα πια βρίσκεσαι στο τελευταίο μέρος του παιχνιδιού. Από εδώ πήγαινε NORTH, WEST, SW (Southwest), WEST, WEST. Στο σημείο αυτό πρέπει να βρίσκεσαι πίσω στο Misty Mountain. Από εδώ πήγαινε WEST, WEST, SW (SouthWest), OPEN DOOR, WEST, OPEN CHEST, PUT TREASURE IN CHEST.

Συγχαρητήρια, τελείωσες το παιχνίδι!!!

Αυτά προς το παρόν. Περισσότερα τον άλλο μήνα. Οσοι στέλνετε γράμματα ζητώντας βοήθεια και μένετε στο Λεκανοπέδιο, καλό είναι να γράφετε και τον αριθμό του τηλεφώνου σας, εφόσον έχετε φυσικά. Μη ζητάτε ολοκληρωμένες λύσεις γιατί δεν στέλνουμε πια, αλλά να μας περιγράφετε σωστά το σημείο όπου έχετε κολλήσει και εμείς θα σας βοηθήσουμε.

PC





THE HOBBIT της Melbourne House.

Dark side of gaming

του Αντρέα - Παρασκευά Τσουρινάκη

9 ΧΡΟΝΙΑ X-FILES

Λίγο πριν από το τέλος

Οταν έγραφα το κείμενο για τον Γκαμπριέλ Γκαρσία Μαρκές, δεν περίμενα ότι θα είχε τόση απήχηση. 24 ευχαριστήρια e-mails σε 12 μέρες. Ειλικρινά τα θεωρώ πάρα πολλά για ένα περιοδικό όπως το "PC Master", το οποίο δεν πρέπει να ξεχνάμε ότι δεν είναι λογοτεχνικό, αλλά ένα έντυπο με προσανατολισμό στα games. Σε κάθε περίπτωση οφείλω να ζητήσω συγγνώμη, αφού μάλλον υποτίμησα το αναγνωστικό κοινό του περιοδικού.



Δεν μπορώ παρά να ξεκινήσω και αυτή τη φορά τη στήλη αναφερόμενος σ' έναν ακόμη μεγάλο συγγραφέα, ο οποίος, όμως, έφυγε από κοντά μας. Πρόκειται για το μεγάλο Ισπανό Χοσέ Καμίλο Θέλα, ο οποίος πέθανε τον Ιανουάριο, σε ηλικία 85 ετών, έπειτα από μακρά νοσηλεία σε κλινική της Μαδρίτης. Ο μεγάλος αυτός συγγραφέας τιμήθηκε με το βραβείο Νόμπελ το 1989, σε ηλικία 73 ετών, όχι για κάποιο βιβλίο, αλλά για το συνολικό έργο του.

Ο Θέλα γεννήθηκε το 1916 σε ένα χωριό της Γαλικίας, στη βορειοδυτική Ισπανία. Το 1957 έγινε μέλος της Βασιλικής Ακαδημίας της Ισπανίας, ενώ μόλις το 1995 του έδωσαν το μεγάλο βραβείο Θερβάντες. Το πρώτο μυθιστόρημα του Θέλα εκδόθηκε το 1946, ενώ από τα πιο γνωστά βιβλία του είναι "Η Οικογένεια του Πασκουάλ Ντουάρτε" και "Η Κυψέλη", τα οποία μεταφέρθηκαν με επιτυχία στον κινηματογράφο.



Ως συγγραφέας ο Καμίλο Χοσέ Θέλα χαρακτηριζόταν από έναν σχεδόν απόλυτα ρεαλιστικό τρόπο γραψίματος, γεγονός που τον έφερε σε σύγκρουση με τους άλλους μεγάλους Ισπανούς συγγραφείς της προηγούμενης γενιάς, οι οποίοι διακρίνονταν για το λυρισμό τους.

Τον τελευταίο καιρό μέσα από αυτή τη στήλη αναφέρομαι σε γεγονότα που δεν διακρίνονται για το χαρμόσυνο χαρακτήρα τους. Δυστυχώς, όμως, δεν μπορώ να το αποφύγω. Ετσι, και αυτόν το μήνα δεν μπορώ να μην αναφερθώ σε ακόμη μία στενάχωρη είδηση, η οποία αφορά στην ανακοίνωση της FOX για το οριστικό φινάλε των X-Files τον Μάιο. Σύμφωνα με αυτήν, ο δημιουργός της σειράς, Chris Carter, αποφάσισε να μη γράψει άλλα επεισόδια, καθώς μετά την αποχώρηση του Mulder (κατά κόσμον David Duchovny), η πολυβραβευμένη σειρά άρχισε να αντιμετωπίζει προβλήματα με τα στάνταρ θεαματικότητας που είχε κατακτήσει όλα αυτά τα χρόνια. Ανώτατο στέλεχος της εταιρείας είπε χαρακτηριστικά για τον Carter: "Το όραμά του όλα αυτά τα χρόνια ήταν μοναδική πηγή έμπνευσης για όλους μας εδώ στο κανάλι. Δημιούργησε μία εξαιρετική, διαχρονική τηλεοπτική σειρά. Τώρα, όμως, φαίνεται ότι ήρθε το τέλος."

Τα X-Files είχαν φτάσει και παλαιότερα στα πρόθυρα του φινάλε, όταν ο Duchovny είχε αποφασίσει να αποχωρήσει, ισχυριζόμενος ότι δεν μπορούσε να μένει άλλο μακριά από τη γυναίκα του. Οι φήμες, όμως, έλεγαν ότι στην πραγματικότητα ήθελε να δοκιμάσει την τύχη του στον κινηματογράφο, κάτι που η συνεχής παρουσία του στα γυρίσματα της σειράς δεν του επέτρεπε. Τότε, μάλιστα, λέγεται ότι είχε σκηνοθετηθεί ο θάνατος τόσο του Mulder όσο και της Scully, γεγονός



το οποίο ανατράπηκε με μια σειρά ευρημάτων, προς μεγάλη, φυσικά, ευχαρίστηση των απανταχού fans της σειράς.

Ο Carter ήλπιζε ότι, τελικά, θα κατόρθωνε να πείσει τον Duchovny να επιστρέψει ως πράκτορας Fox Mulder για ένα δραματικό φινάλε της σειράς, αλλά, δυστυχώς, δεν τα κατάφερε.

Τα X-Files ξεκίνησαν τον Σεπτέμβριο του 1993 και έγιναν αμέσως το μεγάλο hit της τηλεοπτικής οθόνης παγκοσμίως. Η τηλεοπτική σειρά βραβεύτηκε όλα αυτά τα χρόνια με δεκαπέντε βραβεία Emmy. Δεν γνωρίζω αν υπάρχει άλλη τηλεοπτική σειρά, αυτού του επιπέδου (δεν μιλώ για σαπουνόπερες), που να έχει κρατήσει τόσα πολλά χρόνια, να είναι πάντα στην πρώτη γραμμή θεαματικότητας και ταυτόχρονα να έχει αποσπάσει τόσα πολλά βραβεία για την ποιότητά της.

Εγινα fan της από το πρώτο, το γνωστό και ως πιλοτικό, επεισόδιο, που προβλήθηκε πριν από αρκετά χρόνια στον Αντένα. Το πάθος μου για τη σειρά ήταν τόσο μεγάλο, ώστε δεν άφησα ήσυχους τον Βαγγέλη Κράτσα και τον Γιάννη Φεταλίδη (γνωστότερο και ως προέδρο), με τους οποίους τότε έκανα "κολλητή" παρέα. Με τα πολλά, τελικά, κατάφερα να τους μυήσω στη μαγεία της, ειδικά τον Βαγγέλη, που από τότε η σειρά τού έγινε σχεδόν έμμονη ιδέα. Τα περίπου δύο μαύρα χρόνια της σειράς, όταν δηλαδή κανένα κανάλι δεν πρόβαλλε τα καινούρια επεισόδια στη χώρα μας, αυτός φρόντιζε και είτε αγόραζε τις βιντεοκασέτες από το εξωτερικό είτε κατέβαζε τα επεισόδια από το Internet, όπου άλλοι fans της σειράς τα ανέβαζαν σε μορφή αρχείων βίντεο.

Εγώ, όμως, σιγά σιγά έχασα το ενδιαφέρον μου. Τους τρεις πρώτους κύκλους τούς έχω δει από τέσσερις φορές, τον τέταρτο τον είδα σε βιντεοκασέτες και τον πέμπτο σε αρχεία βίντεο. Κάπου εκεί, όμως, άρχισα να παγώνω. Οχι, ότι δεν μου άρεσε πια, απλώς με κούρασε αυτή η ηλίθια (επιτρέψτε μου την έκφραση) συμπεριφορά των ελληνικών καναλιών, που αντιμετώπιζαν και εξακολουθούν να την αντιμετωπίζουν ως προϊόν τέταρτης ή πέμπτης κατηγορίας. Την προβάλλουν κάθε Παρασκευή ή Κυριακή βράδυ και μάλιστα ό,τι ώρα θέλουν. Για να τη δεις, πρέπει αφ' ενός τις μέρες αυτές να μη βγεις καθόλου ή, στην περίπτωση που θελήσεις να βγεις, έτσι για να γλεντήσεις λίγο, βρε αδελφέ, να βάλεις ένα βίντεο να γράφει για περίπου 3 ώρες κάθε Παρασκευή ή Κυριακή βράδυ. Δηλαδή χάλια.

Περιμένω να κυκλοφορήσουν τα επεισόδια της σειράς σε DVD ταινίες με ελληνικούς υπότιτλους για να την απολαύσω με την ησυχία μου. Το τραγικό είναι ότι, αν και στο εξωτερικό κυκλοφορεί ήδη ο τρίτος κύκλος της σειράς σε DVD, εδώ δεν έχει έρθει ακόμη επίσημα τίποτα! Σε μια προσπάθεια να πάρω τους δύο πρώτους κύκλους της σειράς από το Amazon της Αγγλίας, σε σχετική ερώτηση αν τα DVDs υποστηρίζουν ελληνικούς υπότιτλους, μου απάντησαν ότι, δυστυχώς, αν και είναι περιοχής 2, υποστηρίζουν μόνο αγγλικούς υπότιτλους. Βλέπετε, ειδικά στην Αγγλία έρχονται DVDs περιοχής 2 που υποστηρίζουν μόνο αγγλικά. Δηλαδή, αν θέλεις να πάρεις κάποιον κύκλο της σειράς, πρέπει να τον αγοράσεις από τη Γαλλία ή την Ισπανία (με τα εξώφυλλα των αντίστοιχων χωρών, τα οποία όμως υποστηρίζουν ελληνικά)! Ξανά χάλια, δηλαδή.

Στα περίπου εννιά χρόνια που προβάλλονται τα X-Files, κατάφεραν να καθηλώσουν μπροστά στις οθόνες τους χιλιάδες τηλεθεατές. Οι δύο ντετέκτιβ του FBI καλούνταν να εξιχνιάσουν υποθέσεις που αφορούσαν σε ανεξήγητα φαινόμενα και στις περισσότερες περιπτώσεις να αποκαλύψουν κυβερνητικές "συνωμοσίες συγκάλυψης" τόσο του εποικισμού της Γης από εξωγήινους όσο και άλλων "περίεργων" γεγονότων της αμερικανικής καθημερινότητας. Προηγουμένως, όμως, οι δύο τηλεοπτικοί ήρωες έπρεπε να υπερπηδήσουν τα εμπόδια που τους έθεταν τα μέλη μιας Ανώτατης Επιτροπής, που έμοιαζε να δρα στο παγκόσμιο πολιτικό παρασκήνιο, καθώς και να αντιμετωπίσουν τον περίφημο άγνωστο με το τσιγάρο, τον επονομαζόμενο "άνθρωπο-καρκίνο", ο οποίος είναι η συμπάθεια του Κράτσα.

Οι σεναριογράφοι σε πολλά επεισόδια άφηναν να εννοηθεί ότι η ύπαρξη τέτοιων παρασκηνιακών δυνάμεων είναι πραγματικότητα, αφού μάλιστα τις συνέδεαν με "σκοτεινές σελίδες" της αμερικανικής ιστορίας, κάτι το οποίο ανέβαζε κατακόρυφα το ενδιαφέρον του αμερικανικού κοινού, που έχει εθιστεί πάρα πολύ σε θεωρίες συνωμοσίας και ιστορίες με εξωγήινους. Ας μην ξεχνάμε ότι οι ΗΠΑ είναι η χώρα όπου, κατεξοχήν, βλέπουν εξωγήινους. Σε μία έρευνα έχει καταγραφεί ένα απίστευτο ποσοστό Αμερικανών που ισχυρίζονταν ότι έχουν δει ΑΤΙΑ ή ότι έχουν εμπειρία επαφής. Εκείνο το στοιχείο, όμως, που προκαλούσε ξεχωριστό ενδιαφέρον στη σειρά ήταν το τεντωμένο σχοινί πάνω στο οποίο βάδιζε η σχέση των δύο πρωταγωνιστών, του Mulder και της Scully. Οι δύο τους φαινόταν ότι προ καιρού είχαν ξεπεράσει τα όρια της επαγγελματικής συνεργασίας, χωρίς όμως να τολμούν να κάνουν το "επόμενο βήμα", να παραδοθεί δηλαδή, τελικά, ο ένας στην αγκαλιά του άλλου.

Ο δημιουργός της σειράς Chris Carter, σε μία πρόσφατη συνέντευξή του, δεν απέκλεισε το ενδεχόμενο να συνεχιστεί, τελικά, η σειρά στο άμεσο μέλλον, με άλλους πιο εξελιγμένους χαρακτήρες, τονίζοντας μάλιστα ότι "η επόμενη ζωή της σειράς θα είναι το ίδιο δυνατή".

Τελικά, ίσως κάπου εκεί έξω μπορεί να υπάρχει ελπίδα!

PC



"ΟΛΑ ΕΙΝΑΙ TEKKEN"

(...ακολουθεί εξήγηση!)

Αν και είχα συμφωνήσει με τον αγαπητό φίλο και συνεργάτη Δημήτρη Ιωαννίδη να ξεκινήσουμε μία από κοινού παρουσίαση των σημαντικότερων 8-bit και 16-bit console emulators, δύο γεγονότα μας χάλασαν - ευχάριστα - το πρόγραμμα! Οπως θα δείτε και μόνοι σας, τόσο το κείμενο που ακολουθεί όσο και ο τίτλος που ήδη διαβάσατε είναι αρκετά... "ιδιόμορφα"!

του Οδυσσέα Κουράφαλου
darklord@compupress.gr

Εδώ και τόσο καιρό "επικοινωνούμε" μέσα από το "PC Master" και αρκετοί από εσάς έχουν "υποψιαστεί" δύο μεγάλες αγάπες μου: τα παλιά παιχνίδια και μηχανήματα (υπολογιστές και consoles) και τα beat'em ups. Αν και φανατικός των adventures, είμαι επίσης "ερασιτέχνης" RPGάς, έχω κάνα δυο (... πέντε, δέκα και βάλε) "τελειωμένα" strategies στην πλάτη μου και δεν λέω όχι σε ένα multiplayer Quake III ή (κυρίως) UT. Παρ' όλα αυτά, οι κέρσορες και τα πλήκτρα A, S, D, Z, X, C από το πληκτρολόγιό μου έχουν ...λιώσει από το Alien vs Predator, το Street Fighter (2, 3, Zero, Alpha, Extra κ.λπ.) και, φυσικά, το υπέρτατο Mortal Kombat 2. Πριν από αρκετό καιρό, λοιπόν, είχα δελεαστεί από το PlayStation 1, αφού ανάμεσα στους διαθέσιμους γι' αυτό τίτλους εντασσόταν και το εθιστικότατο Tekken. Φαντάζομαι πως δεν είμαι ο μόνος που σκεφτόταν την αγορά του ...θανατερού συνδυασμού PSOne και Tekken, είμαι όμως σίγουρα ένας απ' αυτούς που, τελικά, έμειναν με το... keyboard στο χέρι, προτιμώντας την αγορά μιας κάρτας γραφικών. Οταν, λοιπόν, το PSOne εξομοιώθηκε στο PC, έσπευσα χαρούμενος να αποκτήσω το Tekken. Δυστυχώς, όμως, αρχικά τα επίπεδα της εξομοίωσης δεν ήταν αυτά που επιθυμούσα. Αργά αλλά σταθερά οι εξομοιωτές του PSOne βελτιώνονταν και, τελικά, μέσα από το Bleem αξιώθηκα ως έναν βαθμό να χαρώ το μοναδικό αυτό beat'em up στην άνεση της 17'' EIZO μου. Σύντομα, εναλλακτικοί εξομοιωτές έκαναν την εμφάνισή τους, με καλύτερους τους ePSXe και Connectix VGS. Τώρα πια, όλα αυτά τελείωσαν. Κατόπιν μακροσκελούς συζήτησης με το φίλτατο αρχισυντάκτη κύριο Κράτσα και αποδοχής της ιδέας από τον πιστό σύντροφο Rex (θέλει μόνο Friskis και αγάπη), έλαβα την άδεια να γράψω την επόμενη πρόταση όπως της αρμόζει:

TO TEKKEN ΕΞΟΜΟΙΩΘΗΚΕ !

Κανονικά θα έπρεπε να σταματήσω να γράφω και να αρχίσω να γεμίζω τις σελίδες με φωτογραφίες, η εγκράτεια όμως είναι μια μοναδική αρετή, κι έτσι δεν θα το κάνω. Αντίθετα, θα σας πω τα "πώς" και "πού" προτού μου ξαναγεμίσετε το mailbox με σχετικά μηνύματα!

ΑΠΟ ΤΟ IMPACT ΣΤΟ SII ("ΠΩΣ;")

Πριν από αρκετό καιρό, όταν ακόμη το CPS2 ήταν "κλειδωμένο" format, ο Καλοσκάμπης δεν ήξερε τι θα πει DivX και ο ("150 και σήμερα") Φουρνιστάκης προσγείωνε υδροπλάνα, ένας εξομοιωτής είχε φέρει τα πάνω κάτω με την εμφάνισή του. Το Impact μπορούσε να παρουσιάσει στην οθόνη ενός μέτριου υπολογιστή τρισδιάστατα arcade παιχνίδια όπως το Street Fighter EX απρόσκοπτα και με ικανοποιητικές ταχύτητες. Επειτα από έναν μικρό πανικό από τους απανταχού οπαδούς του εξομοιωτή (του τύπου "θέλουμε κι άλλα παιχνίδια"), το Impact έπαψε να αναπτύσσεται και οι δημιουργοί του "την έκαναν" διακριτικά. Αρκετό καιρό μετά, ένα site έκανε την εμφάνισή του, έχοντας ανάμεσα στα περιεχόμενά του το Impact! Κάποιες συζητήσεις ξεκίνησαν ανάμεσα στους απανταχού οπαδούς σχετικά με νέες εκδόσεις, καλύτερη υποστήριξη κ.λπ. Τίποτα, όμως. "Νέκρα" είχε πέσει στο χώρο της εξομοίωσης 3D arcade παιχνιδιών,



Κατάφερα να σας τραβήξω την προσοχή, έτσι; Η εικόνα μπορεί να είναι από το νεότερο Tekken Tag Tournament, ο... "κακός", όμως, είναι πάντα ο ίδιος!



Περιμένατε ποτέ πως θα δείτε μία τέτοια εικόνα στην οθόνη σας;



Τώρα τι να πω εγώ... Χρειάζονται σχόλια;



Αν και το CD λέει "PlayStation", το παιχνίδι δουλεύει μια χαρά και στα... "ταπεινά" PCs μας, μάλιστα, με πολύ καλύτερα γραφικά!

με το MAME να παρέχει υποστήριξη για πιο απλούς τίτλους, όπως το... αρχαίο S.T.U.N. Racer, και τον "εξειδικευμένο" εξομοιωτή Ki-AME να προσπαθεί να παρουσιάσει με ικανοποιητικές ταχύτητες το "όχι-πραγματικά-τρισδιάστατο" Killer Instinct. Να, λοιπόν, που το 2002 το φως της ημέρας είδε ένας μοναδικός νέος εξομοιωτής του "System 11" της Namco, ενός arcade συστήματος στο οποίο "πατάνε" αρκετά γνωστά παιχνίδια. Ενα από αυτά είναι το Tekken που ήδη αναφέραμε, ενώ άλλοι ενδιαφέροντες τίτλοι είναι το πολύ καλό Soul Edge ("πρόγονος" του Soul Calibur) και το Xevious 3D. Δοκιμάζοντάς τα, είδα πως όλα τα υποστηριζόμενα παιχνίδια έτρεχαν με περίπου 20 με 60 FPS στον εξοπλισμένο με Voodoo 3500 και 250MB μνήμης Duron 700, ενώ στον εξοπλισμένο με Voodoo Banshee και 64MB μνήμης Celeron 366@411 οι επιδόσεις "έπεφταν" στα 12 με 40 FPS. Ολα δουλεύουν μια χαρά, το setup του εξομοιωτή είναι πανεύκολο και οι επιδόσεις αρκετά "αξιοπρεπείς", ώστε τα υποστηριζόμενα παιχνίδια να είναι 100% playable.

ΑΠΑΙΤΟΥΜΕΝΑ ΑΡΧΕΙΑ ("ΠΟΥ;")

Εξομοιωτής χωρίς ROMs δεν γίνεται, όμως, κι έτσι θα πρέπει να σας δώσω τα απαραίτητα στοιχεία και γι' αυτά, έτσι, για να μη μου κλαίτε! Κατ' αρχάς, ο εξομοιωτής είναι διαθέσιμος μέσα από το site www.impactemu.com. Το πρόβλημα είναι πως αν πάτε εκεί, δεν πρόκειται να βρείτε κάποια υποσελίδα που να είναι αφιερωμένη στον S11 emulator! Για να μπορέσετε να τον κατεβάσετε, θα πρέπει να επισκεφτείτε τα "news" και πιο συγκεκριμένα τη σελίδα http://www.impactemu.com/index.phtml?s=news, όπου υπάρχουν τόσο πληροφορίες όσο και links για τα αρχεία του ίδιου του εξομοιωτή. Τα ROMs τώρα είναι μια ...περίεργη υπόθεση, αφού δεν είναι εύκολο να τα βρει κανείς σε "παραδοσιακά" sites του χώρου. Εγώ τα βρήκα στο Emuchina (www.emuchina.net), ενώ μπόρεσα να κατεβάσω ευκολότερα κάποια απ' αυτά μέσω του IRC καναλιού του Emuchina. Για να αποκτήσετε πρόσβαση σε αυτό, θα πρέπει με ένα πρόγραμμα όπως το mIRC να "μπείτε" σε έναν Newnet Server, και όταν είστε "μέσα" σε αυτόν, να δώσετε την εντολή "/j emuchina". Εκεί θα βρείτε κάποιους DCC servers, μέσα από τους οποίους μπορείτε να κατεβάσετε τα απαιτούμενα ROMs. Για περισσότερες πληροφορίες και βοήθεια, αρκεί να ρωτήσετε τους δαμώνες του καναλιού.

ΠΕΡΙ ΑΛΛΗΛΟΓΡΑΦΙΑΣ

Προτού καλά καλά προλάβω να παρουσιάσω τον S11 emulator και να σας θυμίσω την ύπαρξη του Impact, ο φίλος Γιάννης μού έστειλε τη διεύθυνση http://www.emumaniacos.com.br/index.htm, όπου μπορεί κανείς να βρει εκτός από εξομοιωτές και αρκετά ROMs, τόσο για το Impact όσο και για το Final Burn. Λόγω φόρτου εργασίας δεν πρόλαβα να ελέγξω αν η διεύθυνση λειτουργεί ακόμη ή όχι, ενώ το ότι είναι στα ισπανικά ομολογώ πως με ξένισε ολίγον τι! Τέσπα, εκτός αυτού θα πρέπει να αναφερθώ και σε μια ελληνική προσπάθεια που πρόσφατα ξεκίνησε από το φίλο Δημήτρη "MoKeR", δηλαδή σε ένα γρήγορα αναπτυσσόμενο ελληνικό site σχετικά με την εξομοίωση. Οσοι πιστοί του χώρου, επισκεφτείτε το site στη διεύθυνση http://emuzonegr.cjb.net/. Τέλος, θα πρέπει να σας θυμίσω πως το mailbox μου περιμένει τα μηνύματά σας. Οχι τίποτε άλλο, αλλά έχω ξεκινήσει και διαγωνισμό με τον "Προγραμματίζω και Φριτέζες" Βαγγέλη Αλευρίτη για το ποιος θα λάβει τα περισσότερα μηνύματα και περιμένω κατανόηση και... συμπαράσταση!

ΜΗΝ ΞΕΧΝΙΟΜΑΣΤΕ

Μπορεί το βασικό θέμα της στήλης αυτόν το μήνα να ήταν ο S11 emulator, αλλά αν δείτε τι σας έχω για τον άλλο μήνα, θα βγείτε ουρλιάζοντας στους δρόμους. Πριν να επέλθουν ανεξέλεγκτες κρίσεις υστερίας, παρακαλώ ηρεμήσετε, χαλαρώσετε, πάρτε μερικές βαθιές αναπνοές και, αφού καθίσετε αναπαυτικά, διαβάστε αργά αργά τις ακόλουθες προτάσεις. Ο λόγος που έδωσα αυτόν το μήνα περισσότερη σημασία στο Impact απ' ό,τι σε μια άλλη σπουδαία κυκλοφορία του χώρου της εξομοίωσης, ήταν πως ήθελα να "την ψάξω" καλύτερα. Ας το πω "απότομα" για να το χωνέψετε: κυκλοφόρησε νέα έκδοση του ePSXe. Ο κορυφαίος εξομοιωτής του PSOne σε PC τώρα πια είναι ακόμη πιο σταθερός, όσοι έχουν ασχοληθεί με τη νέα έκδοση λένε πως τρέχει πια απρόσκοπτα ακόμη περισσότερους τίτλους της δημοφιλούς κονσόλας, ενώ λέγεται πως στα περισσότερα configurations το Parasite Eve τρέχει με ελάχιστα μόνο προβλήματα στο θέμα του ήχου. Στο επόμενο τεύχος, λοιπόν, θα σας έχω αρκετές εικόνες από τον εξομοιωτή, καθώς και τα απαραίτητα αρχεία στο CD του περιοδικού. Εσείς ξεκινήστε από τώρα να μεταφέρετε το BIOS του PlayStation σας στο PC, καθώς δεν έχω και, ούτως ή άλλως δεν πρόκειται, να σας δώσω link για να το κατεβάσετε, αφού αυτό ανήκει στη SONY και η αντιγραφή και διανομή του θεωρούνται άκρως παράνομες. Τώρα, βέβαια, το ότι αρκετοί "βέβηλοι" το διαθέτουν μέσω του Internet είναι μια άλλη, πονεμένη ιστορία. Αυτά γι' αυτόν το μήνα. Μέχρι τον επόμενο, καλό Tekken!

PC

ΑΝΑΜΕΤΡΗΣΗ ΤΩΝ ΘΝΗΤΩΝ

Let the Kombat begin

Αυτόν το μήνα αποφάσισα να ασχοληθώ με την πλέον αμφιλεγόμενη σειρά beat'em ups που έχει εμφανιστεί μέχρι σήμερα. Το Mortal Kombat ξεκίνησε ως παιχνίδι, αλλά σύντομα έγινε μουσικό hit, κόμιξ, ταινία και τηλεοπτική σειρά. Πάνω απ' όλα, όμως, δημιούργησε δύο αντίπαλες πλευρές, που σε αυτό έβλεπαν ταυτόχρονα τον παράδεισο και την κόλαση.

του Οδυσσέα Κουράφαλου
darklord@compupress.gr

Μέχρι την εμφάνιση του Mortal Kombat τα beat'em ups αποτελούσαν τις ψηφιακές αρένες όπου οι ανταγωνιστές έλυναν μέσα από τη μάχη τις διαφορές τους. Διαφορετικά πολεμικά στυλ και μοναδικοί χαρακτήρες από pixels είχαν αφεθεί στις κινήσεις του joystick και στα πατήματα των πλήκτρων, στον απόλυτο δηλαδή έλεγχο κάθε παίκτη. Η αρχική διαφορά του Mortal Kombat με όλα αυτά τα παιχνίδια ήταν, φυσικά, το γεγονός πως οι χαρακτήρες του ήταν digitized, πραγματικοί ηθοποιοί, κάτι που στο παρελθόν είχε τολμήσει με σχετική επιτυχία μόνο ένα παιχνίδι του είδους, το Pit Fighter.

ΑΠΛΩΣ ΜΟΝΑΔΙΚΟ

Η πρωτοτυπία του Mortal Kombat ήταν απλώς το ότι η μάχη ήταν "βρώμικη". Δεν υπήρχε ο "ντόμπρος" Ryu, ο "κακομαθημένος εγωιστής" Ken ή ο "παραπλανημένος" Blanka. Δεν υπήρχαν καν οι, σε στυλ "Λάμψη", σχέσεις μεταξύ παικτών που χαρακτηρίζουν το σενάριο της σειράς King of Fighters, ούτε οι ιδεαλιστικές μάχες των καταρρακωμένων μαχητών του Samurai Shodown. Υπήρχαν μόνο η εκδίκηση, η μάχη για τη διασκέδαση, το αίμα και τη βία. Το μηδαμινό έως ανύπαρκτο σενάριο - το οποίο, όμως, ήταν παραπάνω από αρκετό για παιχνίδι της κατηγορίας - άφηνε τον παίκτη να "συμπληρώσει" και να εικονοποιήσει την ιστορία που ολοκληρωνόταν στις απόκοσμες τοποθεσίες του Underworld. Οπως και το πρώτο Star Wars, το Mortal Kombat τοποθέτησε τον παίκτη σε έναν αλλόκοτο κόσμο με μοναδικές τοποθεσίες, που έμοιαζαν βγαλμένες από ταινία επικής φαντασίας, όπου έπρεπε να πολεμήσει για να ζήσει. Για να το καταφέρει αυτό, δεν έπρεπε απλώς να "δείρει" και να αφήσει αναίσθητο τον αντίπαλό του. Αυτό θα έμοιαζε με παιδική διαμάχη στην αυλή δημοτικού. Το τέλος της μάχης έπρεπε να είναι ο θάνατος του αντιπάλου, βίαιος, μάλιστα, αιματοβαμμένος και ολοκληρωμένος ώστε να είναι σίγουρο πως ο αντίπαλος δεν θα σηκωθεί για να εκδικηθεί με τη σειρά του τον πρωταγωνιστή. Οι ίδιες οι κινήσεις των χαρακτήρων έδειχναν πως η μάχη ήταν μάχη και όχι κινούμενα σχέδια της πρωινής παιδικής ζώνης κάποιου καναλιού. Η υπερβολή για πρώτη φορά στα χρονικά των beat'em ups ταίριαζε απόλυτα με τη φύση του παιχνιδιού, ενώ η απώλεια ενέργειας του αντιπάλου κατά τη μάχη έμοιαζε ως πραγματικό επακόλουθο του χτυπήματος που είχε προηγηθεί. Ρεαλισμός; Οχι, το Mortal Kombat δεν ήταν ρεαλιστικό, όπως φώναζαν οι "απανταχού χριστιανοί", αλλά υπερρεαλιστικό, σε βαθμό που να καταντά γελοίο. Δεν υπήρχε καμία πιθανότητα να πιστέψει κανείς πως αυτές οι μάχες θα μπορούσαν να γίνουν στην πραγματικότητα. Οι παλαιότεροι ανάμεσά σας θα καταλάβουν τι εννοώ όταν λέω πως "ακόμη και ο Σο Κοσούγκι θα ντρεπόταν μπροστά σε αυτές τις μάχες".

ΤΕΚΜΗΡΙΩΣΗ ΜΙΑΣ ΑΠΟΨΗΣ

Πολλοί ίσως σπεύσουν να με κατηγορήσουν. Αυτοί δεν θα είναι άλλοι από όσους εξαρχής θεωρούσαν το Mortal Kombat σατανικό, επειδή είναι γεμάτο αίμα. Παραδέχομαι, βέβαια, πως υπάρχει αίμα. Οι περισσότερες κινήσεις θα ήταν φρικιαστικές αν τις έβλεπε κανείς σε ένα δυνατό θρίλερ, όπως τα αποτελέσματα της δράσης ενός μανιακού serial killer. Αυτό που, όμως, δεν έχουν καταλάβει οι κατακριτές του Mortal Kombat είναι πως υπάρχει βία, αλλά υπάρχει και αυτό που λέμε "black humor". Το να... κόψει κανείς το κεφάλι κάποιου από το λαιμό του με ένα απλό χτύπημα είναι πρακτικώς αδύνατο, εκτός αν είναι γενετικά τροποποιημένος και έχει πιει αρκετά λίτρα "Κόκκινου Ταύρου" (για να μην κάνω και διαφήμιση). Το να γεμίσει η πίστα με 100 κιλά αίματος, επειδή έλαβε χώρα η προαναφερθείσα βίαιη κίνηση, είναι επίσης αδύνατο, ειδικά αφού το θύμα της αιμοσταγούς επίθεσης... ζύγιζε αρκετά λιγότερο από 100 κιλά - εκτός αν τα είχε αποθηκευ-



Μία έκπληξη περίμενε τους οπαδούς της σειράς με το τέταρτο μέλος της οικογένειας MK, αφού το παιχνίδι, αντίθετα με τα προηγούμενα, ήταν πλήρως τρισδιάστατο!



Το Mortal Kombat 2 εξακολουθεί μέχρι τις μέρες μας να αποτελεί ένα από τα πιο εθιστικά παιχνίδια μάχης που έχουν εμφανιστεί.



Η τρίτη συνέχεια της σειράς ενσωμάτωνε περισσότερους χαρακτήρες, ενώ σύντομα, μετά την κυκλοφορία της, αναβαθμίστηκε σε "Ultimate MK3".

μένα κάπου στο... background για τέτοιες έκτακτες καταστάσεις. Αυτή η υπερβολή του Mortal Kombat ήταν το γεγονός που το παιχνίδι ήταν το διασκεδαστικό beat'em up που όλοι γνωρίζουμε και όχι προϊόν της διεστραμμένης φαντασίας κάποιων προγραμματιστών. Το κεφάλι του δημιουργού Ed Boon, που πεταγόταν ξαφνικά από την άκρη της οθόνης και φώναζε "Toasty!" όποτε ένα καλό χτύπημα λάβαινε χώρα, το... αμίμητο "ποδήλατο" του Liu Kang κατά... μήκος της οθόνης (μην είνὶ πουλί, μην είνὶ αεροπλάνο!) και οι... τραγικά γελοίες επιθέσεις του Kung Lao με το... εξοπλισμένο με ξυράφια καπέλο του σίγουρα δεν βοηθούσαν στη ρεαλιστική απεικόνιση της βίας! Οι ελεεινά απαράδεκτες κινήσεις των χαρακτήρων που με έναν περίεργο τρόπο εξακολουθούσαν να "αποπνέουν βιαιότητα", γεγονός στο οποίο συνέβαλαν και οι "πραγματικοί" πρωταγωνιστές, είναι αυτό που οδήγησε μαζί με τα Fatalities το Mortal Kombat στην κορυφή των beat'em ups.

ΕΝΑΣ ΒΙΑΙΟΣ ΘΑΝΑΤΟΣ

Οταν μια μάχη μεταξύ δύο πρωταγωνιστών ολοκληρωνόταν στο Mortal Kombat, ο ηττημένος έμενε όρθιος και ζαλισμένος, ενώ το μοναδικό μήνυμα "Finish Him" ("Ξέκανέ τον") εμφανιζόταν στην οθόνη. Τότε ο παίκτης είχε ελάχιστα δευτερόλεπτα στη διάθεσή του για να εκτελέσει μια "κίνηση θανάτου" προς τον αντίπαλο, η οποία δεν είχε κάποιο σκοπό πλην του να επιτείνει την όλη... βίαιη γελοιότητα του παιχνιδιού! Για παράδειγμα, ένας από τους χαρακτήρες ...έχωνε το χέρι του στο κεφάλι του άλλου και... το ξεκολλούσε μαζί με τη ραχοκοκκαλιά!!! Αλλες παρόμοιες κινήσεις αφορούσαν στην... ηλεκτροπληξία του αντιπάλου μέχρι να... ροδοψηθεί καλά καλά, μια... εγχείρηση ανοικτής καρδιάς με γυμνά χέρια (από τον περίφημο Kano), μια απλή... διχοτόμηση του σώματος του αντιπάλου και πολλά άλλα. Ολα θα μπορούσαν να θεωρηθούν πολύ βίαια, αλλά πέρα από τους "ρεαλιστικούς" φωτογραφικούς χαρακτήρες του παιχνιδιού το στυλ δεν διέφερε από τον Will E. Coyote, που αιώνια κυνηγά το Road Runner και καταλήγει με ένα αμόνι στο κεφάλι! Εντούτοις, τα Fatalities, όπως αυτές οι "κινήσεις θανάτου" ονομάζονται, πρόσθεσαν αυτό το κατιτί που συνήθως λείπει από τέτοια παιχνίδια και τρέλαναν τους απανταχού gamers. Για όσο καιρό το Mortal Kombat τιμούσε τα τοπικά ουφάδικα, όποιος δεν μπορούσε να ξεκάνει τον αντίπαλό του με ένα Fatality, θεωρούνταν άχρηστος. Η μεταφορά του παιχνιδιού στους υπολογιστές δεν άλλαξε αυτή την κατάσταση, ενώ σχεδόν συνέπεσε με την κυκλοφορία της συνέχειας.

ΜΗΝ ΑΛΛΑΖΕΙΣ Ο,ΤΙ ΔΕΝ ΣΠΑΕΙ

Το πρώτο Mortal Kombat ακολούθησαν έξι συνέχειες, αν μετρήσει κανείς και τα σχετικά παιχνίδια που εμφανίστηκαν σε διαφορετικά formats. Πρώτη από αυτές το (αγαπημένο μου) Mortal Kombat II, στο οποίο η εταιρεία πρόσθεσε κάποια απολύτως βασικά combos στην όλη μάχη, αύξησε τους διαθέσιμους χαρακτήρες και πρόσθεσε... περισσότερες χαζομάρες όπως τα babalities, κινήσεις θανάτου όπου ο αντίπαλος δεν εξολοθρευόταν αλλά μεταμορφωνόταν σε ένα... κακάσχημο μωρό! Το Mortal Kombat III άλλαξε το στυλ παιχνιδιού, προσελκύοντας φανατικούς των σειρών King of Fighters, Street Fighter, Marvel Superheroes (και παραπλήσια) και Killer Instinct, αφού η δράση του βασιζόταν πια κυρίως στα combos των χαρακτήρων, οι οποίοι για άλλη μία φορά είχαν διπλασιαστεί. Ακολούθησε το Ultimate MK, το οποίο ήταν τα τρία πρώτα παιχνίδια ενωμένα σε ένα interface, και μετά για λίγο καιρό η σειρά "πάγωσε". Επειτα κυκλοφόρησε το άσχετο από άποψης gameplay Mortal Kombat Chronicles: SubZero (αν δεν απατώμαι), το οποίο έμοιαζε με συνδυασμό double dragon με Mortal Kombat, ένα ακόμη παραπλήσιο παιχνίδι με το N64 (το οποίο δεν έχω δει ποτέ μου και μπορεί να είναι το προαναφερθέν SubZero με άλλο όνομα, δεν σας εγγυώμαι τίποτα!), με τελευταίο το Mortal Kombat 3D. Αυτό, αν και πιστό στο πνεύμα του MK, δεν μπόρεσε να ανταγωνιστεί παιχνίδια όπως το Tekken 3 και έτσι γνώρισε μέτρια επιτυχία. Τη στιγμή που διαβάζετε αυτές τις γραμμές, ετοιμάζεται κάτω από άκρα μυστικότητα ακόμα ένα μέλος της οικογένειας MK, αυτή τη φορά για τις κονσόλες "επόμενης γενιάς" (PlayStation 2, Xbox και, ίσως, GameCube) και... πάπαλα! Αυτό είναι όσο MK μπορεί να βρει κανείς!

ΝΑΙ, ΑΛΛΑ ΣΤΑ PCs;

Μην ανησυχείτε, (σχεδόν) όλα τα Mortal Kombat είναι διαθέσιμα και στο PC. Ουσιαστικά, το MK1 δεν αξίζει πια να το δοκιμάσετε, παρά μόνο για... συναισθηματικούς λόγους. Το MK2 "κρατιέται" ακόμη μια χαρά, ενώ το MK3 εξακολουθεί να είναι (όπως και η "Utimate" έκδοσή του) ένα από τα καλύτερα beat'em ups που έχουν μεταφερθεί στα PCs. Απλώς, λόγω του ότι ακόμη υπάρχει σε κάποια καταστήματα και η Midway το υποστηρίζει, είναι από δύσκολο έως σπάνιο να το βρει κάποιος ως "abandonware". Υπομονή! Το τελευταίο MK, το MK3D, δεν έχει πάνω από 2-3 χρόνια που κυκλοφόρησε και ακόμη μπορεί κανείς να το παραγγείλει για PC, είναι δε άκρως εθιστικό, αλλά μία κλάση κατώτερο από τις 2D εκδόσεις. Τέλος, το SubZero Chronicles, απ' όσο θυμάμαι, υπάρχει στις λίστες συμβατότητας αρκετών εξομοιωτών PSX, οπότε... κανένα πρόβλημα! Αντε, παιδάκια, καλή προπόνηση στη "θανάσιμη μάχη" και αν θέλετε, φλομώστε τον Rex στα e-mails μήπως και κάνουμε κανένα διαγωνισμό και σε αυτό! Ως τον επόμενο μήνα... finish them! PC

NEO CAIRO MOD

Ο,τι καλύτερο για το Unreal Tournament

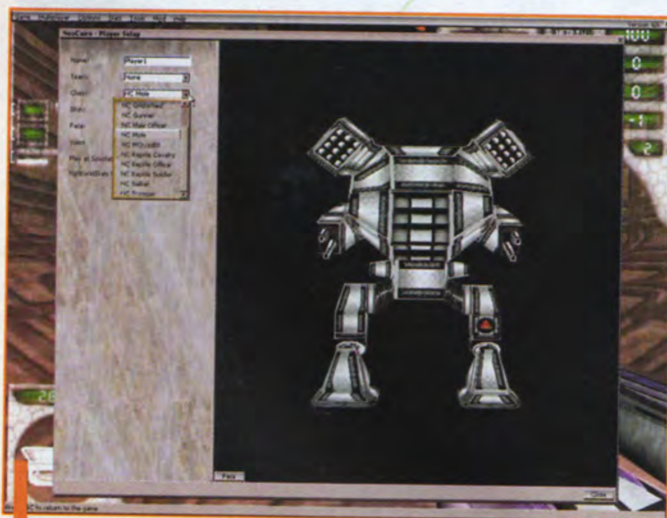
Ναι, είμαι κύριος. Θα αναρωτιέστε γιατί, φυσικά. Πολύ απλά γιατί τήρησα το λόγο μου και έκανα την παρουσίαση ενός Mod για το Unreal Tournament, ξεπερνώντας το ενδεχόμενο "κόμπλεξ" μου με το συγκεκριμένο παιχνίδι. Επίσης, να σημειωθεί ότι επέλεξα το καλύτερο Mod για το UT, μέχρι στιγμής, του οποίου πρόσφατα κυκλοφόρησε η τελευταία έκδοση. Αυτά για να μη λένε μερικοί ότι έχω κόλλημα μόνο με το Quake III... Δεν έχουν άδικο δηλαδή, αλλά αυτό δεν σημαίνει ότι αγνοώ τα υπόλοιπα παιχνίδια! Καλώς ήρθατε στο Neo Cairo, φίλοι μου...

του Νίκου DuMmWiaM Κόντη
DuMmWiaM@OteNet.gr

Μετά τα 9 Mods για το Quake και το θηριώδες Darkest Day Mod για το Baldur's Gate II που βρήκατε στο CD του προηγούμενου τεύχους, σε αυτό το τεύχος θα απολαύσετε το 100MB Mod για το Unreal Tournament... 100MB zipped, γιατί άμα το κάνετε unzip φτάνει τα 200 παρά κάτι λίγα! Εδώ θα ήθελα να ανοίξω μία παρένθεση και να αναφερθώ σε ένα μεγάλο πρόβλημα που έχω κάθε φορά που αποφασίζω το θέμα στο οποίο θα αναφερθώ από τη συγκεκριμένη στήλη. Παλαιότερα νόμιζα ότι το μεγαλύτερο πρόβλημά μου θα είναι η περιορισμένη θεματολογία της στήλης. Ομως, στην πορεία διαπίστωσα ότι τέτοιο πρόβλημα δεν υφίσταται, το αντίθετο μάλιστα! Το πραγματικό πρόβλημα είναι ο περιορισμένος χώρος που έχω στο CD κάθε τεύχους για να σας προσφέρω το Mod που θέλω. Γιατί δεν μπορώ να παρουσιάζω στο περιοδικό ένα Mod και στο CD να βρίσκεται άλλο. Για παράδειγμα, στο παρόν τεύχος είχα ξεκινήσει να παρουσιάσω το Neo Cairo, αλλά στην πορεία βρήκα το άπαιχτο Strike Force Mod για το Unreal Tournament, το οποίο είναι 270MB! Αναγκάστηκα να το αφήσω και επέστρεψα στο Neo Cairo, το οποίο χωρούσε στο CD. Η εποχή που θα σας προσφέρουμε DVD αντί για CD δεν είναι μακριά. Τότε πια η στήλη μας θα απογειωθεί, καθώς δεν θα υπάρχει περιορισμός χώρου. Επιστρέφουμε στο φοβερό Neo Cairo, το οποίο είναι δημιούργημα της Team Orbit και μέρος ενός μεγαλύτερου, φανταστικού σε σύλληψη, σχεδίου που ονομάζεται Orbit Wars. Περισσότερες πληροφορίες για τη φοβερή ιδέα Orbit Wars της Team Orbit θα βρείτε στη διεύθυνση http://www.planetunreal.com/teamorbit/1152/index2.html.

ΕΓΚΑΤΑΣΤΑΣΗ

ΒΗΜΑ ΠΡΩΤΟ: Από το directory του CD modifications\ut κάντε την εγκατάσταση του UT-Patch436, το οποίο θα κάνει Update το Unreal Tournament στην τελευταία έκδοση, ούτως ώστε να μπορέσετε να κάνετε ομαλά την εγκατάσταση και λειτουργία του Neo Cairo Mod. Εάν ήδη έχετε εγκατεστημένη την έκδοση 436 του Unreal Tournament, τότε αγνοήστε το βήμα αυτό.



Επιλέγοντας Mech για χαρακτήρα, θα γνωρίσετε την απόλυτη δύναμη.



Τα textures και γενικότερα τα γραφικά είναι άλλοτε ωραία και άλλοτε απογοητευτικά... Δεν ξέρω γιατί, προφανώς κάποιο bug θα ευθύνεται.

MOD news!

➲ Επιτέλους, κυκλοφόρησε το Bid For Power Mod για το Quake III! Πρόκειται για το Mod το οποίο μεταφέρει τον παίκτη σε έναν κόσμο παρόμοιο με αυτόν του Dragonball Z! Πιθανότατα θα το βρείτε στο επόμενο CD του περιοδικού, καθώς δεν χωρούσε σε αυτό. Εχει γίνει απίθανη δουλειά, τόσο στα γραφικά (καραμπινάτα Manga) όσο και στον τρόπο της μάχης, στις ικανότητες των παικτών αλλά και τις πίστες. Παίζεται τόσο multiplayer όσο και singleplayer. Τώρα που το καλοσκέφτομαι, δεν είναι καν Mod, είναι Total Conversion του Quake III.

➲ Medal Of Honor rulez! Και αυτό δεν το λέω μόνο εγώ, όλος ο κόσμος το φωνάζει. Ετσι, λοιπόν, έσκασαν μύτη και τα πρώτα Mods για το συγκεκριμένο κορυφαίο τίτλο. Ενα από αυτά, μάλιστα, ίσως το πιο διάσημο (προς στιγμήν), σας δίνει τη δυνατότητα να παίξετε σε multiplayer την περίφημη αποστολή της απόβασης, όπου γίνεται το έλα να δεις! Τη συγκεκριμένη αποστολή την έπαιξα πάνω από δέκα φορές, είναι κυριολεκτικά βγαλμένη από την ταινία του Spielberg "Saving Private Rayan", όπως και όλο το παιχνίδι. Αναμείνατε αφιέρωμα από την παρούσα στήλη.

➲ Η εποχή του Max Payne έχει περάσει. Ομως, το ίδιο το παιχνίδι παραμένει στη μνήμη μας. Από την τελευταία φορά που ασχολήθηκα μαζί του από τη στήλη αυτή, έχουν γίνει σημαντικά βήματα στην εξέλιξη των Mods. Πάνω από 70 ομάδες παικτών δουλεύουν σε ισάριθμα Mods και το Total Conversion για το παιχνίδι. Σίγουρα έχουμε πολύ μέλλον ακόμα μέχρι να δούμε κάτι ολοκληρωμένο και εντυπωσιακό. Να είστε σίγουροι ότι το πρώτο αξιόλογο Mod που θα πέσει στα χέρια μου, θα το δείτε να παρουσιάζεται αμέσως. Επισκεφτείτε τη διεύθυνση http://www.maxpaynecenter.com/downloads/tcmodsindex.phtml για να δείτε μία λίστα με τα Mods που ετοιμάζονται και τα links τους.

➲ Νέο λίγο άσχετο με το χώρο των Mods... αλλά που με έκανε να βγω από τα ρούχα μου! Το Neverwinter Nights πήρε νέα παράταση κι έτσι δεν θα το δούμε αυτήν την άνοιξη αλλά το καλοκαιράκι. Ελεος πια, δεν αντέχω άλλο. Ας κάνουν καμιά εξυπνάδα να το βγάλουν Αύγουστο...

ΒΗΜΑ ΔΕΥΤΕΡΟ: Κάντε unzip στο desktop σας το αρχείο NeoCairoBeta5.zip, από το directory του CD modifications\ut. Εν συνεχεία τρέξτε το αποσυμπιεσμένο αρχείο NeoCairoBeta5 που έχει δημιουργηθεί στο desktop σας.



ΒΗΜΑ ΤΡΙΤΟ: Στο παράθυρο που θα εμφανιστεί κάντε κλικ στην επιλογή Next και αμέσως μετά πληκτρολογήστε στο πεδίο το directory όπου είναι εγκατεστημένο το Unreal Tournament στο σκληρό δίσκο σας (π.χ. C:\UnrealTournament). Πατήστε Next, έπειτα Install και θα ξεκινήσει η διαδικασία εγκατάστασης. Επειτα κάντε κλικ στην επιλογή Finish. Δεν τελειώσαμε, όμως...

ΒΗΜΑ ΤΕΤΑΡΤΟ: Από το directory του CD modifications\ut κάντε unzip το αρχείο ncturboupgrade.zip και τρέξτε το αρχείο NC Turbo Upgrade.umod για να εγκαταστήσετε το upgrade του Neo Cairo Beta 5. Για τη διαδικασία της εγκατάστασης ακολουθήστε κατά γράμμα τις οδηγίες του τρίτου βήματος.

ΒΗΜΑ ΠΕΜΠΤΟ και τελευταίο :): Προκειμένου να παίξετε το Neo Cairo Mod, πρέπει να κάνετε τα εξής: Από το directory του Unreal Tournament στο σκληρό δίσκο σας, μπείτε στο subdirectory system και τρέξτε το αρχείο TeamOrbit.exe (π.χ. C:\UnrealTournament\System\TeamOrbit.exe). Επειτα κάντε κλικ στην επιλογή Game (βρίσκεται ανάμεσα στις επιλογές Servers και Movie) και θα ξεκινήσει το Neo Cairo! Οποτε θέλετε να παίξετε το Neo Cairo, πρέπει να ακολουθήσετε αυτήν τη διαδικασία, αλλά για να μην κουράζεστε μπορείτε να κάνετε δεξί κλικ στο Team Orbit->Create Shortcut (Δημιουργία Συντόμευσης), εν συνεχεία Cut (Αποκοπή) το Shortcut, να πάτε στο desktop και να κάνετε Paste (επικόλληση). Ετσι, θα μπορείτε να τρέχετε το Neo Cairo χωρίς να χρειάζεται να μπαίνετε στο Directory System και να ταλαιπωρείστε.



Είστε έτοιμοι, λοιπόν, να ξεκινήσετε να παίζετε το Neo Cairo!

Να μην ξεχάσω να αναφέρω ότι στο directory του CD-ROM, modifications\ut υπάρχει ένα αρχείο Xmaps, το οποίο αφού το εγκαταστήσετε, σας επιτρέπει να έχετε μεγαλύτερη επιλογή από Maps όταν παίζετε UT, είτε σε single player είτε σε multiplayer (το UT από μόνο του δεν επιτρέπει περισσότερους από 32 χάρτες ανά game type). Πρόκειται για ένα πολύ χρήσιμο utility, ανεξάρτητο από το Neo Cairo, το οποίο θα σας φανεί πολύ χρήσιμο.

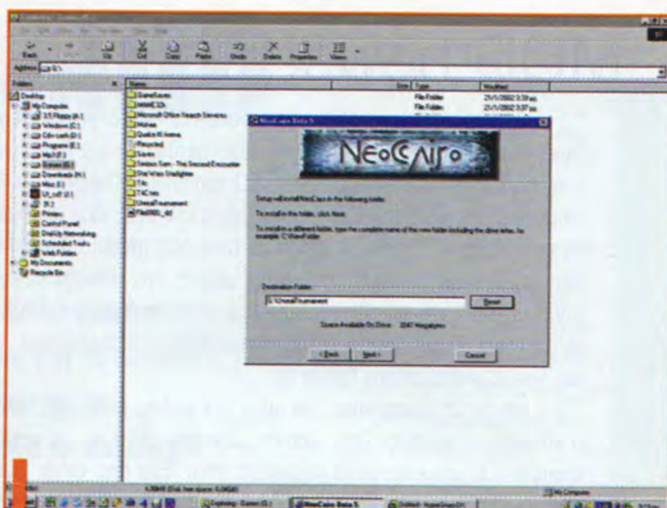
FEATURES

Αφού εγκαταστήσετε το Neo Cairo και το Turbo Upgrade, είστε έτοιμοι να ξαμοληθείτε στις πίστες του και να απολαύσετε μοναδικές μάχες. Υπάρχουν νέα μοντέλα χαρακτήρων, τα οποία επηρεάζουν και τον τρόπο του παιχνιδιού. Εάν, για παράδειγμα, χρησιμοποιήσετε τα Mechs, τότε δεν θα μπορείτε ούτε να χρησιμοποιείτε οχήματα ούτε να μαζεύετε όπλα και πυρομαχικά (είναι κτήνη από μόνα τους τα Mechs). Το άλλο χαρακτηριστικό του Neo Cairo, όπως προανέφερα, είναι η ύπαρξη των οχημάτων που δίνουν άλλη διάσταση στο παιχνίδι. Μην ξεχάσετε, όμως, να ρυθμίσετε τα πλήκτρα ειδικά για το Neo Cairo, που δεν βρίσκονται στα Options->Preferences του παιχνιδιού, γιατί διαφορετικά δεν θα μπορείτε να χρησιμοποιήσετε τα Special Features του. Ολα τα όπλα του παιχνιδιού είναι νέα και χρήζουν ιδιαίτερης προσοχής, καθώς είναι πολύ πρωτότυπα και όλα έχουν primary και secondary fire. Συνολικά, τα όπλα είναι δέκα και διατίθενται σε μεγάλη ποικιλία: χειροβομβίδες, machineguns, ρουκετοβόλα, παράξενες βαλλίστρες και άλλα πολλά αποτελούν το οπλοστάσιο του Neo Cairo. Επίσης, υπάρχουν και τέσσερα artifacts, τα οποία λειτουργούν ως power ups, δίνουν δηλαδή διάφορα bonuses. Μεγάλη ποικιλία στο παιχνίδι προσθέτουν και οι νέες πίστες, καθώς και η





Ρυθμίστε τα πλήκτρα αποκλειστικά για το Neo Cairo από την πρώτη φορά που θα μπείτε στο παιχνίδι.



Στην εγκατάσταση του Neo Cairo, επιλέξτε ακριβώς το directory όπου βρίσκεται το Unreal Tournament στο σκληρό δίσκο σας.

χρήση των 6 διαφορετικών vehicles, τα οποία μπορούν να χρησιμοποιήσουν μόνο οι ανθρωποειδείς χαρακτήρες.

Σε γενικές γραμμές, το παιχνίδι είναι πολύ αξιόλογο και σίγουρα έχει γίνει καλή δουλειά. Το γεγονός ότι είναι σε beta στάδιο δικαιολογεί τα αρκετά bugs και τη χαμηλή ποιότητα σε textures και γραφικά. Οπότε δεν κρίνω σκόπιμο να αναφερθώ στα προβλήματα του παιχνιδιού, αφού τα κατανοώ, μια και το παιχνίδι βρίσκεται σε beta μορφή.

Το Neo Cairo προσφέρεται τόσο για multiplayer όσο και για singleplayer και αποτελεί ένα από τα πιο πολυσυζητημένα Mods για το Unreal Tournament. Το να κυκλοφορείς σε αχανέστατες και περίπλοκες πίστες, χειριζόμενος ένα πεντάμετρο Mech, είναι μία από τις μοναδικές εμπειρίες που προσφέρει το Neo Cairo. Οσοι θέλετε να διαβάσετε το manual του Neo Cairo με αναλυτικές πληροφορίες για τα όπλα του, την εγκατάσταση και τα λοιπά, τρέξτε το αρχείο Manual.htm από το directory στο σκληρό σας UnrealTournament\System\NeoCairo. Εκεί θα βρείτε πληροφορίες που δεν μπορούσα (λόγω μειωμένου χώρου) να αναλύσω στο παρόν review.

Κλείνοντας, θα ήθελα να προτρέψω ακόμα περισσότερους από εσάς, τους φίλους των Mods και της στήλης, να επικοινωνήσετε μαζί μου προκειμένου να με ενημερώσετε για διάφορα Mods ή Total Conversions, τα οποία πέρασαν κάτω από τη μύτη μου. Χαίρομαι που αρκετοί από εσάς έχετε ήδη επικοινωνήσει μαζί μου, δίνοντάς μου συμβουλές και προτρέποντάς με και σας συνιστώ να συνεχίσετε να το κάνετε ώστε η "MODified Gaming" στήλη να γίνει όπως τη θέλετε. Για τον επόμενο μήνα σάς φυλάω μια μεγάλη έκπληξη, αφού γιορτάζουμε στο περιοδικό τα 150 τεύχη κυκλοφορίας! Αναμείνατε, λοιπόν, ειδικό αφιέρωμα και αρχεία στο συνοδευτικό CD.

Day Of Defeat

Από τη διεύθυνση http://www.dayofdefeatmod.com θα μπορέσετε να κατεβάσετε τη νέα έκδοση του εκπληκτικού MODification για το Half-Life. Το Day Of Defeat είναι ένα Multiplayer Total Conversion, το οποίο προσπαθεί να μεταφέρει την ατμόσφαιρα του Β' Παγκοσμίου στο κλασικό Half-Life. Εξαρχής ο χαρακτήρας πρέπει να διαλέξει την κλάση του. Κάθε κλάση συνοδεύεται με θετικά και αρνητικά όσον αφορά στις ικανότητές της στη μάχη. Ο σκοπός κάθε αποστολής διαφέρει ανάλογα με το είδος του χάρτη. Συνολικά το Mod προσφέρει 10 νέους χάρτες και 20 οπλάκια για όλα τα γούστα. Η πιο φρέσκια έκδοσή του είναι η 2.0, η οποία κατάφερε να μπει στο CPL (Cyberalhete Professional League) μαζί με άλλους κολοσσούς, όπως το Quake και το Counterstrike! Νομίζω ότι είναι πολύ καλή λύση για όσους δεν μπορούν να απολαύσουν το Medal Of Honor, το οποίο έχει πολύ υψηλές απαιτήσεις. Το μέγεθος του προς downloading αρχείου είναι 138MB, λιγάκι απαγορευτικό, οπότε πιθανότατα θα το βρείτε σε επόμενο CD του περιοδικού μας. Να δω τι θα πρωτοβάλω!

BONUS MOD!

Θα σας άφηνα έτσι, βρε κουτά μόνο με ένα Mod; Από αυτόν το μήνα, πέραν του βασικού Mod(s) που θα παρουσιάζουμε, θα σας προσφέρουμε (στο CD) ακόμα ένα Mod, στο οποίο δεν θα γίνεται παρουσίαση. Σε αυτό το τεύχος ξεκινάμε με το Swarm Mod για το Half-Life, που θα το βρείτε στο directory του CD, modifications\Half life swarm. Για να κάνετε εγκατάσταση του Mod, κάντε extract το zipped αρχείο swarm2227.zip στο directory όπου έχετε εγκατεστημένο το Half-Life στο σκληρό δίσκο σας (με ενεργοποιημένη την επιλογή User Folder Names). Επειτα μπείτε στο Half-Life και επιλέξτε το Swarm από το Custom Game.



Το Swarm είναι ένα Teamplay Mod με χαρακτήρες που χωρίζονται σε κλάσεις και δύο φυλές (Human και Xen). Συνιστάται για multiplayer και προσφέρει άφθονη δράση και εναλλαγή. Υπάρχουν συνολικά έντεκα κλάσεις (5 για Human και 6 για Xen) και 33 όπλα! Προσέξτε να έχετε βάλει το τελευταίο patch για Half-Life, πριν να ξεκινήσετε τις διαδικασίες εγκατάστασης του Swarm.

Πρόκειται για ένα από τα πιο πολυσυζητημένα Mods που κυκλοφόρησαν πρόσφατα. Η διεύθυνση του site που είναι αφιερωμένο στο Swarm Mod του Half-Life είναι η http://swarm.edgegaming.com, όπου μπορείτε να βρείτε περισσότερες αναλυτικές πληροφορίες για το συγκεκριμένο παιχνίδι. Καλό Moding.

η νέα επέκταση του Magic the Gathering



Για πληροφορίες:
Ανοικτή γραμμή Κάισσα
τηλ.: 010-6929165





TORMENT



www.kaissagames.com



The 4th Coming

Δυστυχώς, ο τελευταίος μήνας με κράτησε λίγο μακριά από τα δρώμενα του T4C λόγω εξεταστικής. Ετσι, αντί να μπαίνω δύο ώρες κάθε μέρα, έμπαινα το πολύ μία, με αποτέλεσμα να νιώσω την απουσία του παιχνιδιού από τη ζωή μου! Είναι απίστευτη η εξάρτηση που έχω, παρ' όλο που ουσιαστικά δεν διασκεδάζω, γιατί τρέχω από εδώ και από εκεί για να εξυπηρετήσω απαιτητικούς, αδηφάγους και ανυπόμονους παίκτες.

του Νίκου DuMmWiaM Κόντη
DuMmWiam@OteNet.GR

Ο Μάρτης, γδάρτης και παλουκοκαύτης έφτασε. Νέα από τη Vircom (τουλάχιστον μέχρι στιγμής) δεν έχουμε. Εκείνο το περίφημο patch για τα πολυπόθητα XP του Colosseum έχει σχεδόν ξεχαστεί. Προφανώς, θα ήταν κατά παραγγελία για τον γερμανικό Server. Από την άλλη, το περίφημο και διάσημο Tool Kit είναι άφαντο. Στο προηγούμενο τεύχος η αναφορά μου σε αυτό τράβηξε την προσοχή όλων των παικτών, οπότε ήρθε ο καιρός να δώσω περισσότερες εξηγήσεις. Το T4C είναι ένα RPG (σώπααα), στο οποίο, όμως, δεν υπάρχει η διαδικασία επιλογής κλάσης. Αν έχεις τα απαιτούμενα χαρακτηριστικά, μπορείς να φορέσεις, να μάθεις και να χρησιμοποιήσεις οτιδήποτε. Ως εδώ δεν έχω καμία αντίρρηση και το παιχνίδι είναι κυριολεκτικά μοναδικό. Το συγκεκριμένο σύστημα RPG θα είναι προβληματικό, όμως, αν δεν υπάρχει η κατάλληλη υποστήριξη από items, spells και skills. Δεν είναι δυνατόν τα αντικείμενα τα οποία ήταν ικανοποιητικά πριν από έναν χρόνο να είναι ικανοποιητικά και τώρα. Τα δεδομένα έχουν αλλάξει, ο μέσος όρος των levels έχει σκαρφαλώσει στα ουράνια... και οι παίκτες χρησιμοποιούν τις ίδιες πανοπλίες, τα ίδια spells, τα ίδια όπλα, τα ίδια δαχτυλίδια κ.λπ. Ετσι, λοιπόν, φτάσαμε στο σημείο όλοι οι παίκτες να είναι σχεδόν ίδιοι. Ολοι φοράνε την ίδια πανοπλία (Ancient), έχουν τα ίδια χαρακτηριστικά spells (Meteor, Boulders), φοράνε την ίδια ασπίδα (Ages) κ.λπ.

Αυτή είναι η παρούσα κατάσταση στο T4C. Σε περίπτωση, τώρα, που εμφανιστεί το Tool Kit, θα υπάρξουν ρηξικέλευθες αλλαγές στο παιχνίδι, οι οποίες ενδεχομένως να περιέχουν και αφαίρεση όλων ή συγκεκριμένων αντικειμένων, spells και skills από τους παίκτες. Αυτό, βέβαια, εξαρτάται από τις δυνατότητες που θα παρέχει το Tool Kit. Εάν υποθέσουμε, λοιπόν, ότι με τη χρήση του Tool Kit: α) θα μπορείς να αλλάξεις τις απαιτήσεις και τα bonuses των ήδη υπαρχόντων spells και αντικείμενων, β) θα μπορείς να αλλάξεις τα skills και να προσθέσεις νέα, γ) θα μπορείς να δημιουργήσεις νέα αντικείμενα, με τα δικά τους ονόματα, απαιτήσεις και bonuses και δ) θα τους βάλεις και δικά σου γραφικά, τότε, παιδιά, λυπάμαι που το λέω, αλλά ο Server θα πάει για "Reset"! Αν μου δοθούν όλες αυτές οι δυνατότητες από το Tool Kit και πα-

Η Kyra με τις φωτογραφίες της για την Pic Of The Week με ανάγκασε να αλλάξω τους κανόνες του συγκεκριμένου event, προκειμένου να το κάνω πιο "αγνό".

Την εικόνα έχει τραβήξει ο Darker από Gathering του θεού Artherk.

On-line On-line On-line On-line On-line O

Οι παίκτες μάς γράφουν

ΤΑΔΕ ΕΦΗ NEWBIE

Τι Newbie, τι Manic Miner... Στον κόσμο του T4C έχει αποδειχτεί ότι πρόκειται περί δύο συνώνυμων λέξεων! Στο παρόν τεύχος θα απολαύσετε έναν από τους πιο διάσημους πιστούς του Artherk και το πιο αγαπητό πρόσωπο στη μικρή κοινωνία μας. Παραδίδω τη σελίδα μου στον μέγα Newbie... Το καλό είναι ότι έχει αυτογνωσία! Θα καταλάβετε μόνοι σας τι εννοώ.

"'Hi All!' Αυτός είναι ο χαιρετισμός που ακούνε για (λίιγο) παραπάνω από 2 χρόνια οι παίκτες του T4C κάθε φορά που κάνω logon σε αυτόν τον μοναδικό μικρόκοσμο που λέγεται Althea. Θα αρχίσω με μία επεξήγηση: Οσοι έχετε παίξει όλο αυτόν τον καιρό T4C, θα ξέρετε ότι είμαι ο Newbie του server. Είναι ένα nickname που μου είχε κολλήσει από τις πρώτες μέρες μου στο T4C, ένα από τα πρώτα άτομα που γνώρισα κάπως καλύτερα από το game, η αξέχαστη Lisa (Hi Lisa:P). Σε αυτό το σημείο θα ήθελα να πω ένα μεγάλο Hiiii στον καρδιακό φίλο μου και μόνιμο κάτοικο της Althea, τον Jamar! (NPC είναι για όσους δεν ξέρουν).

Οπως είπα και στην αρχή, το T4C είναι ένας μικρόκοσμος, μια μικρή κοινωνία όπου τα πάντα θυμίζουν τη RL (real life) αλλά σε σμίκρυνση, σαν ένα μικρό χωριό. Η καθημερινή συναναστροφή με άλλους ανθρώπους, πολλές φορές διαφορετικών ηλικιών και φυσικά απόψεων, οδηγεί (όπως και στην RL) σε φιλίες, συγκρούσεις αψιμαχίες και όλα αυτά τα γνωρίσματα που χαρακτηρίζουν τις ανθρώπινες σχέσεις. Προσέξτε την έκφραση 'καθημερινή συναναστροφή' που χρησιμοποίησα.... Ετσι είναι ακριβώς, 'καθημερινή' και προσθέτω 'πολύωρη', γιατί πιστέψτε με το T4C δεν είναι το game που θα παίξετε την Κυριακή το απόγευμα για να χαλαρώσετε, αλλά μία ασχολία που καθημερινά διεκδικεί λίγο από το χρόνο σας [όσοι είναι μέσα στο game το ξέρουν πολύ καλά αυτό :)].

Ναι, το T4C είναι RPG. Η αλήθεια, βέβαια, είναι ότι το T4C δεν έχει και πολλά περιθώρια για Role Play από μόνο του. Χάρη, όμως, στη μεγάλη προσπάθεια του GM-DuMmWiaM κυρίως, αλλά και των άλλων GMs, έχει στηθεί ένα καλό σενάριο στο οποίο βασίζονται οι θρησκείες όπου ανήκει ο καθένας μας στο game και έτσι καλούμαστε να ενσαρκώσουμε τον αντίστοιχο ρόλο. Ετσι, καθημερινά μέσα στο παιχνίδι προσπαθούμε να συνδυάσουμε το role play με την παρεΐστικη φύση του T4C και να κρατήσουμε μία ισορροπία μεταξύ των δύο. Αυτός ο συνδυασμός είναι πιστεύω το βασικό στοιχείο που κάνει το T4C να ξεχωρίζει από τα άλλα games της ίδιας κατηγορίας και το κάνει αγαπητό σε βαθμό εξάρτησης (?).

Για εμένα πλέον το T4C είναι αναπόσπαστο μέρος της καθημερινότητάς μου. Εκτός από τις in-game σχέσεις έχω πια και φίλους στη RL, που τους γνώρισα στο game. Δεν σας κρύβω ότι είμαι από αυτούς που δεν είχαν μπει ποτέ σε Chat Room και γενικά απέφευγα τις επαφές με 'αγνώστους' από το Internet, είτε γιατί ντρεπόμουν είτε γιατί θεωρούσα αυτούς που τα κάνουν 'κολλημένους' και 'αποξενωμένους'. Μετά την είσοδό μου στο T4C κατάλαβα πόσο λάθος ήταν αυτές οι απόψεις μου και έκανα στροφή 180°. Ετσι, θα τελειώσω καλώντας όλους εσάς που ακόμα το σκέφτεστε να μπείτε στον κόσμο του T4C και να τα πούμε από κοντά [να είστε σίγουροι ότι θα βρείτε κάποιον σαν εσάς :)].

Manic Miner (aka The Newbie)"

ράλληλα μου δοθεί το ΟΚ, τόσο από τους παίκτες όσο και από τον Admin, τότε θα δούμε ένα άλλο T4C. Θα υπάρχουν αντικείμενα, skills και spells με πολύ υψηλές απαιτήσεις, ούτως ώστε να αναγκάζεται ένας χαρακτήρας να μπαίνει σε ένα καλούπι. Για παράδειγμα, εάν υπάρχει ένα πολύ αξιόλογο spell που απαιτεί 650 Intellect, ο Μάγος θα σκεφτεί πολύ να χαλάσει 300 στο Endurance για να βάλει την Ancient. Το ίδιο ισχύει για τα skills, spells και για όλα τα αντικείμενα και τις κλάσεις. Οι Fighters δεν θα κοιτούν τίποτε άλλο παρά το Strength τους, γιατί για κάθε 5-6 παραπάνω Strength, θα υπάρχουν 2-3 διαφορετικά όπλα με διαφορετικές ικανότητες. Ολα αυτά, προσθέτοντας και τον παράγοντα ισορροπία μεταξύ αντικειμένων και κλάσεων, θα δημιουργήσουν ένα τελείως διαφορετικό παιχνίδι. Είμαι διατεθειμένος να μπω σε τέτοιον μεγάλο κόπο και σίγουρα θα βρω βοήθεια από παίκτες, οπότε δεν φοβάμαι την κούραση και την ταλαιπωρία που θα υποστώ, γιατί το αποτέλεσμα θα αξίζει. Τώρα, εάν πάλι υποθέσουμε ότι θα υπάρχει και η δυνατότητα για δημιουργία νέων περιοχών, τεράτων και NPC... ε, θα γίνει το έλα να δεις. Το μεγάλο ζήτημα είναι αν, τελικά, θα βγάλει αυτό το αναθεματισμένο Tool Kit η Vircom και αν το βγάλει, τι δυνατότητες θα έχει.

Ουφ! τα είπα και ησύχασα. Το κακό είναι ότι μόλις μου τελείωσε ο χώρος που έχω και δεν πρόλαβα να αναφερθώ στην επιστροφή του θεού Elghonn, ο οποίος είναι πλέον ημίθεος, μαζί με τον Storm. Η επιμονή ορισμένων παικτών στον πρώην θεό της Μαγείας με συγκίνησε, όπως είχε γίνει με τον Storm. Ετσι, ύστερα από μία μεγαλειώδη θυσία και προσευχή, αποφάσισα ότι ήρθε ο καιρός να γίνουν δύο οι ημίθεοι στο T4C. Τη στιγμή που γράφονται αυτές οι γραμμές ακόμα δεν είναι επίσημο το γεγονός και μόνο λίγοι από τους παίκτες, πιστοί του Elghonn, γνωρίζουν τι συμβαίνει. Περισσότερα και πιο αναλυτικά νέα, ίσως και ενδεχόμενο mini αφιέρωμα, θα βρείτε στο επόμενο εορταστικό για το "PC Master" τεύχος. 150 τεύχη είναι αυτά, να μην το γιορτάσουμε;

PC

HALL OF FAME

	Name	Level
1	Giant-DG	177
2	Hawk	173
3	Rand al Thor	172
4	QuickSilver	167
5	SerpenT	166
6	Vindicator	166
7	Harvester	166
8	Maximus	163
9	Stark	162
10	Jodalar	160
11	NoFear	159
12	Johny	159
13	Demarest	158
14	Killer-Knight	158
15	Hulk	157
16	Rayne	157
17	Agrios	152
18	Edwin	152
19	Sailok	151
20	SirPapoys	150

Το Level 200 πλησιάζει απειλητικά ή μήπως εμείς το πλησιάζουμε; Φόρτσα, παλικάρια μου, να πέσει το οχυρό! Αέρααα!

TORMENT

Μία πρώτη άποψη

Η νέα επέκταση του Magic: The Gathering, του πιο διαδεδομένου παιχνιδιού στρατηγικής με συλλεκτικές κάρτες, κυκλοφόρησε στις αρχές Φεβρουαρίου, αλλά περίμενε μέχρι τον Μάρτιο για να μπορέσει να χρησιμοποιηθεί στα επίσημα τουρνουά κανονικού τύπου. Επρεπε όλοι οι παίκτες να αφομοιώσουν τα νέα στοιχεία του, για να μπορέσει να ενταχθεί αρμονικά στο περιβάλλον του οργανωμένου παιχνιδιού.

του Μίλτου Κύρκου



Ποια είναι, όμως, τα νέα χαρακτηριστικά που φέρνει στο Magic: The Gathering το Torment; Πώς θα επιδράσει αυτή η επέκταση που, για πρώτη φορά στα χρονικά των εκδόσεων, δεν έχει χρωματική ισορροπία αλλά τείνει σημαντικά προς το μαύρο χρώμα;

Η επέκταση παρουσιάζει έναν μόνο καινούριο μηχανισμό, το madness, ο οποίος επιτρέπει σε μία κάρτα που έχει αυτή την ιδιότητα να κατέβει στο παιχνίδι ξανά μόλις ξεσκαρταριστεί, αρκεί ο παίκτης να πληρώσει το ειδικό "madness cost".

Τι σημαίνουν αυτά; Μα πως κάποιες κάρτες μπορούν να χρησιμοποιηθούν με μικρότερες απαιτήσεις σε mana. Για παράδειγμα, το Psychotic Haze, που κοστίζει δύο μαύρα και δύο άλλα mana, είναι ακριβό για να κάνει 1 damage σε κάθε creature και παίκτη, αλλά για madness cost 1 μαύρο και 1 generic αποκτά ενδιαφέρον. Επίσης, το Strength of Isolation (Enchantment), που δίνει +1/+2 και pob με 1 W +1, αλλά ξεσκαρτάροντάς το, απαιτεί απλώς 1 white.

Αν και το madness είναι ο μόνος μηχανισμός που έχει όνομα, υπάρχουν και άλλες ιδιότητες των καρτών που έχουν ενδιαφέρον, όπως η "Strangling", όπου πλάσματα που κατεβαίνουν, διώχνουν από το παιχνίδι resources: lands, ζωές, κάρτες από το χέρι.

Οσον αφορά στο Threshold δεν έχει αλλάξει στα βασικά (πάλι απαιτεί 7 κάρτες στο graveyard), αλλά οι ιδιότητες που αποκτούν τα πλάσματα γίνονται πιο εντυπωσιακές και διαφορετικές. Για παράδειγμα, τα πλάσματα αλλάζουν χρώμα, παίρνουν πολλαπλά bonuses κ.λπ.

Το Flashback, επίσης, έχει αλλάξει τις απαιτήσεις του και ζητάει, εκτός από mana, και τη θυσία ζωής.

Το βάρος που δίνει η επέκταση στο μαύρο χρώμα σημαίνει όχι μόνο ότι υπάρχουν περισσότερες μαύρες κάρτες, αλλά και κάρτες άλλων χρωμάτων, που απαιτούν μαύρο mana για να λειτουργήσουν.

Στο σετ υπάρχουν επίσης 5 legendary creatures, τα Chainer (μαύρο), Ambassador Laquatus (μπλε), Empress Llawan (μπλε), Balthor (κόκκινο) και Major Teroh (άσπρο). Το πρώτο από τα μπλε φαίνεται πως είναι μία πάρα πολύ ισχυρή κάρτα.

Ενα ενδιαφέρον στοιχείο είναι οι εναλλακτικές συνθήκες νίκης, οι οποίες προσφέρονται από το Mortal Combat, που δίνει τη νίκη εάν έχει ο παίκτης 20+ πλάσματα στο graveyard στην αρχή του γύρου του, όπως επίσης από το Transcendence, που κάνει τον παίκτη να μη χάνει στις 0 ζωές, αλλά μόλις φτάσει στις 20!

Σύμφωνα με το Inquest, οι πέντε καλύτερες κάρτες του σετ είναι οι: Ichorid (black), Laquatus's Champion (black), Ambassador Laquatus (blue), Gurzigost (green), Fiery Temper (red), Vengenful dreams (white). Τα υπόλοιπα καλό είναι να τα μάθετε πληρώνοντας με τη ζωή σας!



PRO TOUR QUALIFIERS

Στις 10 Μαρτίου θα διεξαχθεί στο ξενοδοχείο "President" το τουρνουά πρόκρισης για το επαγγελματικό τουρνουά της Ευρώπης του Magic: The Gathering. Κάθε χρονιά ένα από τα Pro Tour γίνονται στην Ευρώπη και φέτος

σειρά έχει η Nice της Γαλλίας.

Το ξεχωριστό σε αυτά τα τουρνουά είναι τα μεγάλα χρηματικά βραβεία που κερδίζουν όχι μόνο όσοι πάρουν τις πρώτες θέσεις, αλλά και όσοι ακόμη έχουν καλή πορεία. Και μιλάμε για βραβεία που αγγίζουν τα δεκάδες εκατομμύρια δραχμές!

Το τουρνουά της Αθήνας είναι τύπου "sealed deck", όπου οι παίκτες θα πάρουν 1 deck Odyssey και 2 boosters Torment και θα κατασκευάσουν την τράπουλά τους. Αυτός ο τρόπος διεξαγωγής βοηθάει τους πιο νέους παίκτες να παίξουν ισότιμα με τους παλιούς, μια και δεν μετράει πόσες κάρτες έχει κανείς στη συλλογή του, αλλά ποιες θα πετύχει στο τουρνουά και πώς θα παίξει την τράπουλά του.

Τα Pro Tour Qualifiers θεωρούνται πολύ σημαντικά για την κοινότητα των παικτών του Magic, γιατί και μόνο η συμμετοχή σε ένα παγκόσμιο Pro Tour βγάζει τον παίκτη από τα στενά πλαίσια του ελλαδικού χώρου και του προσφέρει ευρύτερες εμπειρίες. Για το λόγο αυτόν η Κάισσα προσφέρει στον πρώτο νικητή τα εισιτήρια για τη Νίκαια (ένας προκρίνεται από τα περισσότερα PTQ).

Το κόστος συμμετοχής στο PTQ ανέρχεται σε 18,5 ευρώ και οι παίκτες που θα προκριθούν στην οκτάδα παίζουν δωρεάν booster draft. Οι υπόλοιποι κρατούν τις κάρτες τους στο τέλος.

Επίσης η Κάισσα Αμαρουσίου θα διεξάγει τον Μάρτιο και τον Απρίλιο το London Grand Prix Qualifier, ο νικητής του οποίου θα λάβει σαν δώρο ένα αεροπορικό εισιτήριο μετ' επιστροφής για το Grand Prix του Λονδίνου. Για λεπτομέρειες τηλεφωνήστε στο 010 6141675.

ΠΑΝΕΛΛΗΝΙΟ ΠΡΩΤΑΘΛΗΜΑ MAGIC: THE GATHERING

Οπως κάθε χρόνο έτσι και φέτος η Κάισσα οργανώνει το Πανελλήνιο Πρωτάθλημα στο Magic: The Gathering στο ξενοδοχείο "President", στις 27- 28 Απριλίου. Οσοι χάσατε τα προκριματικά, θα μπορέσετε να το παρακολουθήσετε μόνο ως θεατές ή να πάρετε μέρος στις παράπλευρες εκδηλώσεις που θα περιέχει το ανοιξιάτικο Games Fair της Κάισσα. Τα προκριματικά διεξήχθησαν σε όλη την Ελλάδα στις





23 και 24 Φεβρουαρίου, σε ένα διήμερο γεμάτο μονομαχίες και δράση. Στην Αθήνα, στο ξενοδοχείο "President", αλλά και σε όλα τα μέρη της Ελλάδας, όπου υπάρχει κατάστημα Κάισσα (Θεσσαλονίκη, Καβάλα, Λάρισα, Χανιά, Ηράκλειο), οι πιστοί του Magic παράτησαν για μερικές ώρες τις υπόλοιπες ασχολίες τους (σχολές, συγγενείς, φίλους, μαθήματα) και συμμετείχαν σε σκληρά τουρνουά πρόκρισης, όπου κάθε ήττα κόστιζε ακριβά. Ηταν πολλοί οι κα-



λοί παίκτες και το πανελλήνιο δεν τους χωράει πια όλους! Παρ' όλο που οι 4 πρώτοι του περυσινού πρωταθλήματος πέρασαν δικαιωματικά στα τελικά χωρίς αγώνες, παρ' όλο που οι 25 καλύτεροι παίκτες παίρνουν και αυτοί πρόσκληση για τα τελικά, υπάρχουν τόσοι παίκτες που αγαπούν το παιχνίδι και είναι καλοί σε αυτό, ώστε τα προκριματικά έγιναν τόπος ομηρικών μαχών (και όχι μόνο επειδή η προτελευταία επέκταση λέγεται Odyssey).

Οι διοργανωτές είχαν θέσει ως μέτρο το 1/5, δηλαδή περνούσε σε κάθε πέντε παίκτες ο ένας. Σε όλες τις πόλεις η σειρά της πρόκρισης δεν ξεκαθάρισε παρά μετά τον τελευταίο γύρο, ενώ αναμένεται ακόμη η λίστα των 25 καλύτερων (θα βγει 6 εβδομάδες πριν από τα nationals), για να δώσει τέλος στην αγωνία μερικών που είναι στο όριο! Αυτοί έχουν ακόμη μερικά τουρνουά για να ανεβάσουν το rating τους, τη θέση τους δηλαδή στην παγκόσμια κατάταξη των παικτών του Magic: The Gathering, του DCI.

Το Πανελλήνιο, όπως αναφέραμε, θα διεξαχθεί στις 27 & 28 Απριλίου, σε ένα διήμερο παιχνιδιού, όπου η πρώτη μέρα θα περιλαμβάνει booster draft και η δεύτερη το κλασικό Type Standard. Αναμένονται περίπου 80 παίκτες, κάτι που σημαίνει έντονο συναγωνισμό για τις πρώτες θέσεις, οι οποίες, εκτός από τη δόξα, προσφέρουν δύο εισιτήρια για το Σίντνεϊ (για τα τελικά του Παγκόσμιου Πρωταθλήματος) και άλλα δύο για το Πανευρωπαϊκό! Σημαντικά δώρα για τους πιο καλούς παίκτες του Magic της Ελλάδας, προσφορά των διοργανωτών σε αυτούς που εκπροσωπούν τα ελληνικά χρώματα στο εξωτερικό.

Εκτός από τα τελικά του Πανελληνίου, στο ανοιξιάτικο Games Fair θα παιχτεί πολύ ακόμα Magic, μια και θα υπάρξουν παράλληλα τουρνουά για όσους θα έρθουν να πάρουν μια ιδέα από την ατμόσφαιρα του Πανελληνίου. PC

ΑΝΟΙΚΤΗ ΓΡΑΜΜΗ ΤΗΣ ΚΑΙΣΣΑ

Για περισσότερες πληροφορίες σχετικά με το Magic και τα άλλα παιχνίδια στρατηγικής και φαντασίας, μπορείτε να επικοινωνήσετε με το 010 6929165, την ανοικτή γραμμή πληροφοριών της Κάισσα, που λειτουργεί καθημερινά, εκτός Σαββάτου και Κυριακής, από τις 10:00 το πρωί μέχρι τις 6:00 το απόγευμα.

LORD OF THE RINGS

Από τη μεγάλη οθόνη στο τραπέζι

Ακόμα βρισκόμαστε στον απόηχο της επικής ταινίας "Lord Of The Rings" και νομίζω ότι θα συνεχίζουμε να βρισκόμαστε μέχρι να δούμε τη δεύτερη συνέχεια. Γενικά, για το υπόλοιπο της ζωής μας, αυτή η ταινία θα έχει μία μοναδική θέση στην καρδιά και τις αναμνήσεις μας. Δεν αρκούμαι, όμως, στις αναμνήσεις. Θέλω κάτι παραπάνω και αυτό το "παραπάνω" είναι να ζήσω εγώ ο ίδιος σε αυτό τον κόσμο, να περάσω από τις περιπέτειες που πέρασαν όλοι οι διάσημοι ήρωες! Το πώς μπορεί να γίνει αυτό, θα διαβάσετε στο κείμενο που ακολουθεί.

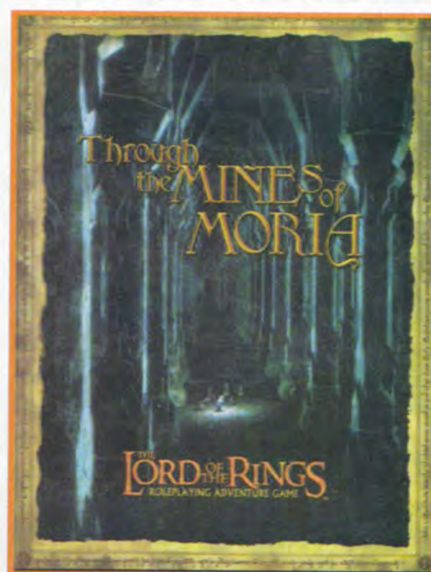
του Νίκου DuMmWiaM Κόντη
DuMmWiaM@otenet.gr

Ας ξεκινήσω με ένα ρητορικό ερώτημα: Ποιος είδε τον Legolas και δεν τον ζήλεψε; Δεν θέλω να αναφερθώ σε άλλους ήρωες, γιατί οι απόψεις διίστανται. Ο Legolas ήταν ο μοναδικός ήρωας, κοινά αποδεκτός, ως η μορφή του "Lord Of The Rings"! Καλά, δεν πάγωναν τα οπίσθιά του (για να μη χρησιμοποιήσω άλλη έκφραση) όταν ανέβαινε στα χιόνια; Αυτό το διαολεμένο τόξο του ήταν ο φόβος και ο τρόμος των Orcs. Τέλος πάντων, η ουσία είναι η εξής: Πώς θα σας φαινόταν αν μπορούσατε να παίξετε το ρόλο του Legolas (ή οποιουδήποτε άλλου ήρωα της Συντροφιάς) σε μία περιπέτεια βγαλμένη από την ταινία; Αυτή τη δυνατότητα, λοιπόν, σας προσφέρει η Decipher, με το πρώτο επιτραπέζιό της που ονομάζεται Lord Of The Rings: Roleplaying Adventure Game. Ουσιαστικά πρόκειται για ένα κουτί, το οποίο περιέχει όλα όσα χρειάζεται μια ομάδα από αρχάριους για να ξεκινήσει να παίζει. Δεν χρειάζεται προηγούμενη εμπειρία από άλλα Pen & Paper Role Playing Games (D&D, Vampire κ.λπ.), αλλά αν έχετε, σίγουρα θα κατανοήσετε πιο γρήγορα το παιχνίδι.

Το κουτί αυτό είναι με Fast Play Rules και ουσιαστικά ανοίγει το δρόμο για το πραγματικό P&P RPG, που θα κυκλοφορήσει από την Decipher σε περίπου δύο μήνες. Το Fast Play Rules σημαίνει ότι στο κουτί περιέχονται όλα όσα χρειάζεστε, προκειμένου να ξεκινήσετε να παίζετε περιπέτειες στον κόσμο της Middle-Earth. Για να γίνουμε πιο συγκεκριμένοι, στο κουτί περιέχονται τα φύλα χαρακτήρων και για τους εννέα ήρωες (Legolas, Aragorn, Sam, Pippin, Gimli, Gandalf, Boromir, Merry και Frodo), η βασική περιπέτεια "Through The Mines Of Moria", όπου ο καθένας από τους εννέα χαρακτήρες παίρνει το ρόλο του και ξαναζεί τις σκηνές της περιπέτειας από την ταινία, 3 εξάπλευρα, ένας χάρτης της Middle-Earth, χάρτινες μινιατούρες των ηρώων αλλά και των τεράτων και ένα διπλό ταμπλόχάρτης, στο οποίο εξελίσσονται σημαντικές μάχες της περιπέτειας. Επίσης, στο κουτί θα βρείτε μια γενική περιγραφή της Middle-Earth (περιοχές, φυλές, τέρατα) και τους κανόνες του παιχνιδιού (4 σελίδες είναι, μην ανησυχείτε). Με μια ώρα μελέτης το πολύ, ο αφηγητής μπορεί να δώσει στους παίκτες να καταλάβουν τους πολύ απλούς κανόνες και να ξεκινήσουν να παίζουν την περιπέτεια. Το μοναδικό ζάρι που χρησιμοποιείται κατά τη διάρκεια της περιπέτειας είναι το εξάπλευρο (στο κουτί θα βρείτε τρία εξάπλευρα).

Πρόκειται για ό,τι καλύτερο για αρχάριους παίκτες, αλλά και για όσους έχουν πωρωθεί τόσο πολύ με την ταινία, ώστε θέλουν οπωσδήποτε να ζήσουν την περιπέτεια! Ολα τα κείμενα του Lord Of The Rings Role Playing Game και

Το φύλλο χαρακτήρα του Legolas, με όλα τα απαραίτητα χαρακτηριστικά του, προκειμένου ένας παίκτης να μπορέσει να τον προσωποποιήσει.



Η περιπέτεια που θα βρείτε στο Fast Adventure του Lord Of The Rings θα οδηγήσει τους ήρωες στα ορυχεία της Μόρια. Ξέρετε ποιος είναι εκεί, έτσι;

Πρόγραμμα Εκδηλώσεων

FANTASY SHOP - ΜΑΡΤΙΟΣ 2002

- **Σάββατο 2/3 & Κυριακή 3/3:** Warhammer Fantasy Tournament
- **Σάββατο 9/3:** Warhammer 40K Tournament
- **Κυριακή 10/3:** Lord Of The Ring Trading Card Game Tournament
- **Σάββατο 16/3:** Warlords Trading Card Game Tournament
- **Κυριακή 17/3:** Magic: The Gathering Type 1 Tournament
- **Σάββατο 23/3:** Vampire: The Masquerade TCG Tournament
- **Κυριακή 24/3:** Legend Of The Five Rings TCG Tournament
- **Κάθε απόγευμα:** Demo Games του Lord Of The Rings Card Game
- **Κάθε Πέμπτη απόγευμα:** Live Roleplaying Vampire: Sabbat
- **Κάθε Παρασκευή απόγευμα:** Live Roleplaying Vampire: Η Μεταμφίεση Friday Night Magic στο Fantasy Shop Κηφισιάς.

οι κανόνες του είναι γραμμένοι στην αγγλική γλώσσα, εύκολα κατανοητή από οποιονδήποτε ξέρει στοιχειώδη αγγλικά. Μη διστάσετε να κάνετε τη συγκεκριμένη αγορά, να μπείτε στον κόσμο του Tolkien, μην τρομάξετε όταν έρθετε αντιμέτωποι από τις προκλήσεις... Ολα εξαρτώνται από εσάς. Εξάλλου στα χέρια σας είναι να σώσετε το δαχτυλίδι! Για περισσότερες πληροφορίες μπορείτε να επισκεφτείτε οποιοδήποτε Fantasy Shop βρίσκεται κοντά σας ή να μπείτε στο site της Decipher (www.decipher.com) ή, τέλος, να εξερευνήσετε τα μυστήρια του ελληνικού portal www.fantasyshop.gr!



Από αυτό το βιβλίο θα πάρετε μια γενική εικόνα για τον κόσμο της Middle-Earth, τον κόσμο του Tolkien.

ΟΔΗΓΟΣ ΣΤΗΝ ΚΑΜΑΡΙΛΛΑ

Στον αντίποδα του Lord Of The Rings, έχουμε ακόμη μία μοναδική προσπάθεια του Fantasy Shop και των εκδόσεων Φανταστικός Κόσμος (το ίδιο και το αυτό δηλαδή) που κυκλοφόρησε στα ελληνικά, τον "Οδηγό στην Καμαρίλλα"! Πρόκειται για τη συνέχεια των προσπαθειών των εκδόσεων Φανταστικός Κόσμος για την ελληνική μετάφραση του διάσημου P&P RPG, Vampire: The Masquerade. Ο "Οδηγός στην Καμαρίλλα" είναι μία πλήρης περιγραφή της μεγαλύτερης και ίσως ισχυρότερης σέκτας των βαμπίρ στον Κόσμο του Σκότους. Στο βιβλίο αυτό περιέχεται εντελώς νέο υλικό, από τους Λασόμπρα και Αντιτρίμπου μέχρι τους Ανάρχους, εξελιγμένες Ατραποί, προσόντα και ελαττώματα για τη δημιουργία ενός χαρακτήρα της Καμαρίλλα, καθώς και η ιστορία της Καμαρίλλα, οι τελετουργίες της, τα ήθη και τα έθιμά της. Ενας απαραίτητος σύντροφος για το ελληνικό επιτραπέζιο παιχνίδι ρόλων Vampire: Η Μεταμφίεση, αφιερωμένος στους απανταχού φίλους του παιχνιδιού.

Αυτή η προσπάθεια μετάφρασης εξ ολοκλήρου στην ελληνική γλώσσα ενός επιτραπέζιου παιχνιδιού είναι μοναδική στα ελληνικά χρονικά. Μετά το Vampire: Η Μεταμφίεση και τον "Οδηγό στην Καμαρίλλα" θα ακολουθήσουν κι άλλες εκδόσεις σχετικών βιβλίων. Ηδη ετοιμάζονται τα μυθιστορήματα "Γκάνγκρελ και Σετίτες", καθώς και το πρώτο βιβλίο με περιπέτειες, οι "Νύχτες Προφητείας", ενώ κυκλοφορούν μεταφρασμένα το βασικό βιβλίο κανόνων του Vampire μαζί με αρκετές νουβέλες και από ό,τι φαίνεται το κοινό ανταποκρίνεται θετικά. Ποιος δεν θέλει, εξάλλου, να παίζει ένα από τα κορυφαία επιτραπέζια παιχνίδια ρόλων στη μητρική γλώσσα του, χωρίς να αναγκάζεται να διαβάζει αράδες κανόνων στην αγγλική, με δύσκολους ορισμούς και ιδιώματα. Μπορεί η όλη εμπειρία να είναι λίγο πρωτόγνωρη για το ελληνικό κοινό, μη έχοντας γίνει παρόμοια προσπάθεια στο παρελθόν, όμως όσοι πέρασαν αυτό το μικρό "κόλλημα" (ας μου επιτραπεί η έκφραση), είδαν ότι η ποιότητα του παιχνιδιού είναι εφάμιλλη με αυτήν του μη μεταφρασμένου. Από τη βιβλιοδεσία μέχρι τα σκίτσα που κοσμούν τις σελίδες, όλα είναι άψογα. Οσο για τη μετάφραση, είναι εξίσου φοβερή. 268 σελίδες γεμάτες πληροφορίες προς... καταβρόχθιση. Παρακολουθήστε από κοντά αυτήν την προσπάθεια, γιατί έτσι κάπως γράφεται η ιστορία: από πρωτοπόρους. Εύγε και πάλι εύγε! Μακάρι να μιμηθούν αυτό το παράδειγμα και άλλοι φορείς, προκειμένου να δούμε τα αγαπημένα μας παιχνίδια στην ελληνική.



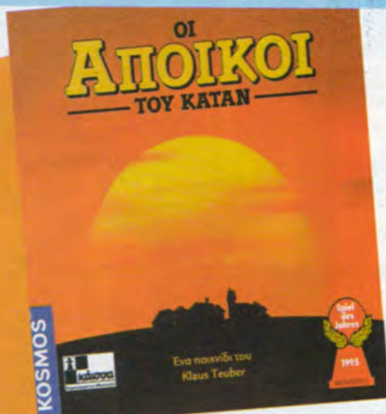
Οδηγός στην Καμαρίλλα: Ακόμα ένα μεταφρασμένο βιβλίο για το αγαπημένο παιχνίδι, Vampire: Η Μεταμφίεση! Μην το χάσετε.

PC

www.fantasyshop.gr

Το Fantasy Shop κατέχει πλέον μία σημαντική θέση στο ελληνικό Διαδίκτυο. Από την ανωτέρω διεύθυνση, λοιπόν, μπορείτε να ενημερώνεστε για ποικίλα νέα από το χώρο των RPGs, Trading Card Games και, φυσικά, για τις αγαπημένες σας μινιατούρες! Επιπροσθέτως, θα βρείτε πολλά χρήσιμα links, newsletters, από το Fantasy Shop κατευθείαν στο e-mail σας, παρουσίαση όλων των τελευταίων κυκλοφοριών, αναλυτικό πρόγραμμα των εκδηλώσεων του τρέχοντος μήνα και Chat Room, για να μοιραστείτε τον πόθο σας με όλους τους "συμπαίκτες" σας ανά την Ελλάδα. Σύντομα θα μπορείτε να κάνετε και on-line ψώνια στο fantasyshop.gr, αγοράζοντας όποιο βιβλίο-booster-μινιατούρα επιθυμείτε, χωρίς να χρειαστεί να επισκεφτείτε το κατάστημα. Πρόκειται για μία μοναδική υπηρεσία που προσφέρει το Fantasy Shop για όσους φανατικούς του είδους μένουν μακριά από τα αστικά κέντρα. Το ελληνικό portal για τα RPGs που δεν πρέπει να σας ξεφύγει.

ΕΠΙΤΡΑΠΕΖΙΟ ΠΑΙΧΝΙΔΙ: ΟΙ ΑΠΟΙΚΟΙ ΤΟΥ ΚΑΤΑΝ



Φανταστείτε την εξής εικόνα: Ύστερα από πολλά χρόνια περιπλανήσεων στους ωκεανούς, φτάνετε στην ακτή ενός άγνωστου νησιού, του Κατάν. Δεν είστε, όμως, οι μοναδικοί. Υπάρχουν και άλλοι ατρόμητοι θαλασσοπόροι, οι οποίοι έχουν φτάσει στις ακτές του νησιού. Πρωταρχικός στόχος σας είναι η αποίκησή του. Για καλή σας τύχη το νησί είναι πλούσιο σε οικοδομικά υλικά, τα οποία θα σας βοηθήσουν να κατασκευάσετε δρόμους και σπίτια, ώστε σύντομα να φτιάξετε τη δική σας πολιτεία. Δεν είναι, όμως, τόσο εύκολο. Στο Κατάν κυριαρχεί το εμπόριο και η ανταλλαγή υλικών. Σίδηρος, μαλλί, τούβλα και ξύλο αλλάζουν συνεχώς χέρια. Φανείτε καλύτεροι στις κατασκευές. Θεμελιώστε την κυριαρχία σας σε σωστές τοποθεσίες. Κάντε έξυπνες ανταλλαγές υλικών. Κατατροπώστε τους συμπαίκτες σας. Γίνετε εσείς οι κυρίαρχοι του Κατάν.

Για 3 ή 4 άτομα, ηλικίας 12+. Μέση διάρκεια παιχνιδιού: Περίπου 75 λεπτά. Οι οδηγίες και το παιχνίδι είναι στα ελληνικά.

Ενα προϊόν της Κάισσα. **€29,99** | **Διατίθεται από την Κάισσα**

DUNGEONS & DRAGONS ADVENTURE: LORD OF THE IRON FORTRESS



Θρυλικοί σιδηρουργοί τώρα υπηρετούν έναν σατανικό πολέμαρχο και το σκοτεινό σκοπό του. Τα σφυριά τους ηχούν πάνω στα αμόνια, αποφασισμένοι να σφυρηλατήσουν ένα τρομερό όπλο που καταστράφηκε πριν από αιώνες. Καθώς το μέλλον του κόσμου διαμορφώνεται, μόνο οι πιο δυνατοί ήρωες μπορούν να αποτρέψουν το διαβολικό σχέδιο.

Το Lord of the Iron Fortress είναι μία Dungeons & Dragons περιπέτεια για χαρακτήρες 15ου επιπέδου.

Για να χρησιμοποιήσει αυτό το βιβλίο, ο Dungeon Master χρειάζεται το Player's Handbook, το Dungeon Master's Guide και το Monster Manual. Το βιβλίο είναι στα αγγλικά.

Ενα προϊόν της Wizards of the Coast. **€12,00** | **Διατίθεται από την Κάισσα**

INQUEST, ISSUE 82



Το Inquest είναι ένα περιοδικό για τα παιχνίδια με συλλεκτικές κάρτες και μινιατούρες, όπως το Magic: The Gathering και το Mage Knight. Στο τεύχος 82 θα βρείτε:

- Magic: The Gathering: Torment. Το νέο σετ αποκαλύπτεται
- Τα δέκα καλύτερα anime παιχνίδια όλων των εποχών
- Ενημερωμένους οδηγούς τιμών για το Mage Knight και όλα τα παιχνίδια με συλλεκτικές κάρτες
- Και πολλά άλλα...

Το περιοδικό είναι στα αγγλικά.

Ενα προϊόν της Wizard Entertainment. **€6,90** | **Διατίθεται από την Κάισσα**

WARHAMMER MINIATURE GAME: WHITE DWARF 266



Το White Dwarf είναι ένα περιοδικό για τα παιχνίδια με μινιατούρες Warhammer 40.000 και Warhammer Fantasy. Στο τεύχος 266 θα βρείτε:

- Συνέντευξη με τον Sean Astin, τον ηθοποιό που υποδύεται τον Sam Gamgee στην τριλογία "Ο Αρχοντας των Δαχτυλιδιών"
- Πώς η Eavy Metal Team έβαψε το Balrog
- Μια ματιά στο εκπληκτικό διόραμα του Matt Parkes, που είναι βασισμένο στη στιγμή που ο Frodo συναντά την Galadriel και τον Celeborn
- Ενημέρωση του Dark Angels Codex και πολλά άλλα...

Το περιοδικό είναι στα αγγλικά.

Ενα προϊόν της Games Workshop. **€7,63** | **Διατίθεται από την Κάισσα**

MAGIC: THE GATHERING COLLECTIBLE CARD GAME: TORMENT

Το "μαύρο" set για το Magic: The Gathering, επιτέλους, είναι εδώ! Το Torment expansion περιλαμβάνει 143 νέες κάρτες, όπως τη Faceless Butcher και τη Sengir Vampire, καθώς και δύο νέους μηχανισμούς, τους madness και nightmare. Κυκλοφορεί σε τέσσερις διαφορετικές προκατασκευασμένες τράπουλες με 60 κάρτες (Grave Danger, Insanity, Sacrilege και Waking Nightmares) και σε boosters που περιέχουν 15 τυχαίες κάρτες.



Προκατ. τράπουλα	€12,50	Διατίθεται από την Κάισσα
Booster	€4,00	Διατίθεται από την Κάισσα

Ενα προϊόν από τη Wizards of the Coast.

DUNGEONS & DRAGONS NOVEL:THE CLERIC QUINTET COLLECTOR'S EDITION

Η best-selling πενταλογία του γνωστού συγγραφέα R.A. Salvatore τώρα κυκλοφορεί σε μια νέα συλλεκτική έκδοση. Το The Cleric Quintet αφηγείται την ιστορία του λόγιου κληρικού Cadderly και την ηρωική αναζήτησή του που θα τον ταξιδέψει σε όλο το Faerun. Ο τόμος περιέχει και τις πέντε αρχικές νουβέλες (Canticle, In Sylvan Shadows, Night Masks, The Fallen Fortress και The Chaos Curse), καθώς και μία νέα εισαγωγή από το συγγραφέα. Το βιβλίο είναι στα αγγλικά.



€24,00	Διατίθεται από την Κάισσα

Ενα προϊόν της Wizards of the Coast.

MAGIC: THE GATHERING COLLECTIBLE CARD GAME: TORMENT FAT PACK

Το fat pack περιέχει:

- Εξι Torment Boosters
- Δύο premium κάρτες, μία τυχαία premium βασική κάρτα γης από το Odyssey και μία τυχαία premium common κάρτα από το Torment
- Τη νουβέλα Chainer's Torment
- Εναν οδηγό παικτών για το Torment
- Ενα Torment Spindown life counter, που έχει στη θέση του αριθμού 20 το σύμβολο του Torment (κυκλοφορεί μόνο σε αυτό το fat pack σε πέντε διαφορετικά χρώματα)

Η νουβέλα και οι κάρτες είναι στα αγγλικά. Δεν περιέχονται οδηγίες του παιχνιδιού.



€32,00	Διατίθεται από την Κάισσα

Ενα προϊόν της Wizards of the Coast.

D&D COMIC TEMPEST'S GATE BOOK ONE: BORN OF FIRE

Ο Aidus, ένα νεαρός paladin και διοικητής μιας απομονωμένης συνοριακής αποικίας, σύντομα θα συνειδητοποιήσει ότι η απειρία του θα τον βάλει σε θανάσιμο κίνδυνο. Επιδρομές Orc, μία επικίνδυνη μάγισσα, η πραγματική αγάπη και μυστηριώδεις νέοι σύντροφοι είναι μόνο λίγες από τις προκλήσεις που ο Aidus πρέπει να αντιμετωπίσει ώστε να σώσει την πόλη και τη ζωή του.

Το Born of Fire είναι το πρώτο comic της νέας σειράς D&D Comic: Tempest's Gate. Το περιοδικό είναι στα αγγλικά.



€3,99	Διατίθεται από την Κάισσα

Ενα προϊόν της Kenzer & Company.

ΑΠΟ ΤΟΝ ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΗ ΣΤΟ ΚΙΝΗΤΟ ΣΑΣ

Αλλάξτε μελωδίες και γραφικά, συνδέοντας το κινητό με τον υπολογιστή

Είναι βέβαιο πως οι νέοι σήμερα χρησιμοποιούν το κινητό τηλέφωνο σε μεγαλύτερο ποσοστό απ' ό,τι παλαιότερα. Ετσι, οι εταιρείες κατασκευής κινητών τηλεφώνων φροντίζουν να περιλαμβάνουν σε κάθε νέα σειρά μοντέλων μια μεγάλη γκάμα νεανικών, trendy κινητών, που θα τους προσελκύσουν. Προσόψεις χρωματιστές ή με δυνατότητα αλλαγής, παιχνίδια, ραδιόφωνο και αποθήκευση τραγουδιών σε μορφή MP3 είναι η νέα μόδα, ενώ στο μέλλον κανείς δεν γνωρίζει τι μπορεί να... σκαρφιστούν οι εταιρείες.

του Logolas

Σ το άρθρο που ακολουθεί, θα σας παρουσιάσουμε τους τρόπους με τους οποίους μπορείτε να τροποποιήσετε το κινητό τηλέφωνό σας, αξιοποιώντας τις δυνατότητες έξτρα μελωδιών και προβολής γραφικών. Επιπλέον, θα σας δείξουμε τι μπορείτε να κάνετε αν συνδέσετε το κινητό σας με τον υπολογιστή σας (επεξεργασία τηλεφωνικού καταλόγου).

Ως γνωστόν, τουλάχιστον στην Ελλάδα, το μεγαλύτερο ποσοστό νέων διαθέτουν τηλέφωνο Nokia και μάλιστα τα μοντέλα 3210 (παλιότερα) και 3310, 3330. Γι' αυτό και μόνο το λόγο θα επικεντρωθούμε σε αυτή την εταιρεία συσκευών κινητής τηλεφωνίας. Πληροφοριακά, όμως, πρέπει να γνωρίζετε ότι και οι άλλες εταιρείες (όπως Siemens ή Ericsson) διαθέτουν νεανικά μοντέλα, που επιδέχονται εύκολα παραμετροποίηση. Το μόνο που χρειάζεται για να αρχίσετε, όποιο τηλέφωνο και να διαθέτετε, είναι ένα καλώδιο σύνδεσης της συσκευής με τον υπολογιστή και, φυσικά, το κατάλληλο πρόγραμμα. Επίσης, μερικά μοντέλα κινητών διαθέτουν θύρα υπερύθρων, με αποτέλεσμα να χρειαστεί να εφοδιάσετε τον υπολογιστή σας (αν δεν είναι φορητός) με μία εξωτερική θύρα υπερύθρων που πωλείται στα καταστήματα.



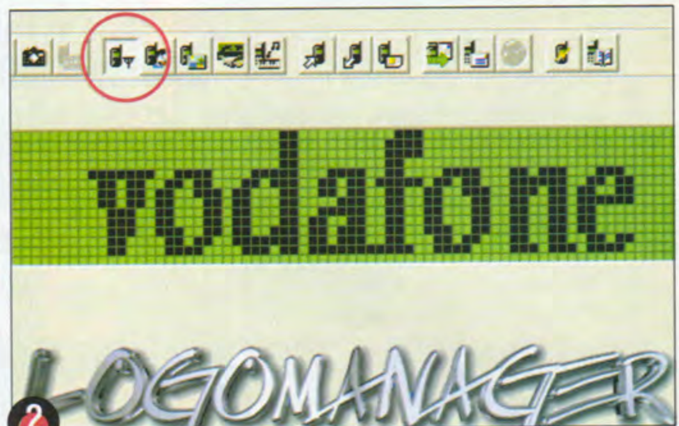
Αν και σήμερα πολλά από τα μοντέλα της Nokia διαθέτουν software επικοινωνίας κινητού-υπολογιστή στη συσκευασία τους, το παλιό, καλό Logomanager του Mike Bradley (www.logomanager.co.uk) είναι μία από τις πιο ενδεδειγμένες λύσεις για την παραμετροποίηση και το tweaking, καθώς διαθέτει αρκετές δυνατότητες. Με αυτό, όχι μόνο μπορείτε να επεξεργαστείτε τον τηλεφωνικό κατάλογό σας, αλλά και να προσθέσετε νέες μελωδίες, γραφικά, screensavers (σε όσα κινητά το υποστηρίζουν), λογότυπα δικτύου και ομάδας καλούντων ή μηνύματα έναρξης. Διαθέτει ακόμα ενσωματωμένο WAP browser. Η εγκατάστασή του στον υπολογιστή είναι παιχνίδι και γίνεται σε χρόνο ρεκόρ. Το μόνο που ίσως θα χρειαστεί να προσέξετε στην αρχή, είναι να κάνετε την εγκατάσταση, έχοντας ήδη συνδεδεμένο το κινητό τηλέφωνό σας, ώστε να γίνουν αυτόματα όλες οι απαραίτητες ρυθμίσεις, αν και αυτό δεν είναι αναγκαίο, αφού μπορούν να γίνουν και χειροκίνητα αργότερα. Το Logomanager, που αυτή τη στιγμή βρίσκεται στην έκδοση 1.2.5, είναι shareware και κοστίζει € 29,95. Υποστηρίζει μία μεγάλη γκάμα μοντέλων της Nokia, από το νεανικό 3210 μέχρι και το πρωτοεμφανιζόμενο 6310. Επίσης, από το on-line κατάστημα του προγράμματος μπορείτε να αγοράσετε ένα πλήθος από αξεσουάρ για τη συσκευή σας, όπως καλώδια, προσόψεις και άλλα "καλούδια'. Θα πρέπει ακόμα να σας ενημερώσουμε ότι οι λειτουργίες του είναι διαθέσιμες ανάλογα με τη συσκευή ή/και το δίκτυο στο οποίο είστε γραμμένοι. Δεν μπορείτε, για παράδειγμα, να μεταφέρετε κινούμενα screensavers σε τηλέφωνο Nokia 3210, καθώς το συγκεκριμένο μοντέλο δεν υποστηρίζει την εν λόγω δυνατότητα.

Με αυτά κατά νου ας ξεκινήσουμε μια ξενάγηση στο πρόγραμμα. Προσοχή, όμως! Αυτά που θα δείτε είναι μερικές ενδεικτικές λειτουργίες του προγράμματος σε απλή μορφή. Για περισσότερες πληροφορίες που αφορούν στις εν λόγω λειτουργίες, θα πρέπει να ανατρέξετε στο πολύ επεξηγηματικό help file που συνοδεύει το πρόγραμμα.

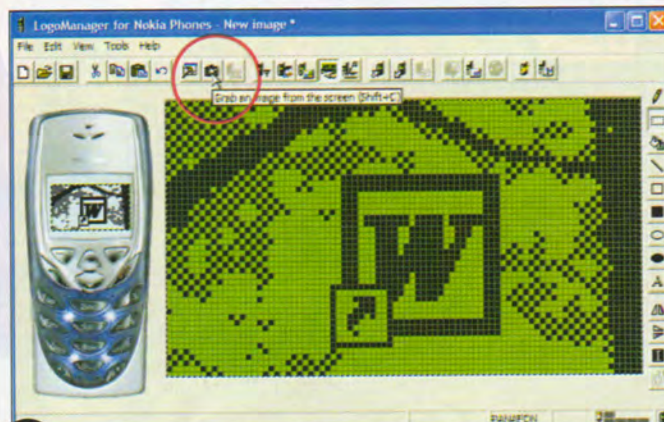
Ξενάγηση στο Logo manager



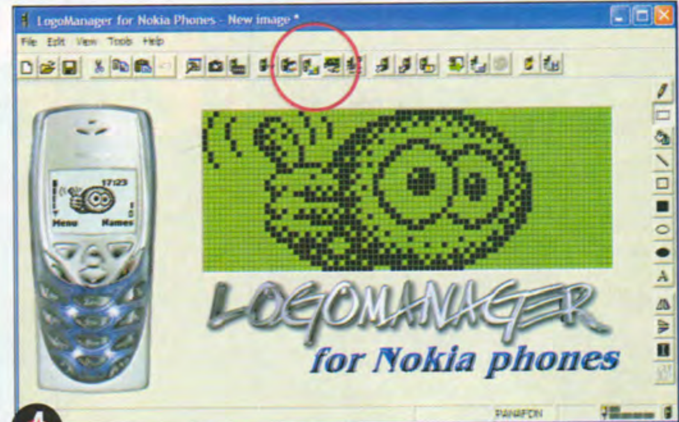
1 Το επίσημο site του προγράμματος από το οποίο μπορείτε να βρείτε πολλές πληροφορίες.



2 Από την κεντρική οθόνη μπορείτε να κάνετε τα πάντα, απλώς επιλέγοντας το σωστό κάθε φορά κουμπί. Εδώ βλέπουμε το λογότυπο δικτύου, ενώ έχουμε τη δυνατότητα να προσθέσουμε δικό μας, το οποίο έχουμε γράψει χρησιμοποιώντας γραμματοσειρά που υπάρχει εγκατεστημένη στο σύστημά μας.



3 Οπως είναι εύκολα αντιληπτό, το πρόγραμμα διαθέτει ένα μικρό studio ζωγραφικής, με τα απολύτως απαραίτητα εργαλεία για να δουλέψετε στον ασπρόμαυρο καμβά του και να φτιάξετε μικρά αριστουργήματα που θα κοσμήσουν την οθόνη του κινητού σας. Επίσης, διαθέτει "φωτογραφική μηχανή", που κάνει capture σε συγκεκριμένη περιοχή που θα της υποδείξετε εσείς και αποτυπώνει αυτόματα στον καμβά το αποτέλεσμα σε άσπρο-μαύρο, έτοιμο για χρήση.



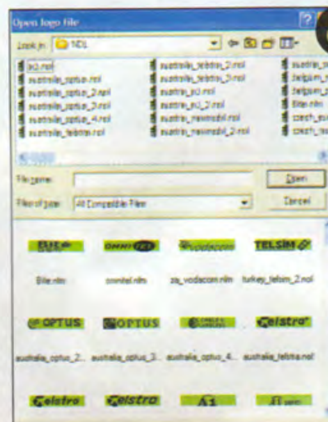
4 Παρατηρήστε ότι το κινούμενο screensaver του παραδείγματος της φωτογραφίας δεν εμφανίζεται μόνο στον καμβά επεξεργασίας αλλά και στη μικρογραφία κινητού (το 8310 εδώ), προκειμένου να έχετε αυτόματο preview του αποτελέσματος. Μπορείτε να αντικαταστήσετε το 8310 (είναι το default με την εγκατάσταση του προγράμματος) με την εικόνα του δικού σας κινητού. Το μόνο που έχετε να κάνετε είναι να κατεβάσετε τις έξτρα εικόνες που θα βρείτε στο site του προγράμματος και να τοποθετήσετε αυτή την επιλογή σας στο folder όπου έγινε η εγκατάσταση.

Βήμα - Βήμα οι βασικές λειτουργίες του Logomanager

Για να αλλάξετε το λογότυπο δικτύου, δεν έχετε παρά να ακολουθήσετε τα παρακάτω βήματα:



1 Αρχικά ανοίξτε την εφαρμογή και από το μενού View επιλέξτε Operator Logo.



2 Στη συνέχεια ανοίξτε το folder όπου έχετε φυλάξει κάποια εικόνα .BMP στο μέγεθος του καμβά ή πάρτε τα logos που έχετε κατεβάσει από το Internet στη μορφή που δέχεται το πρόγραμμα και επιλέξτε αυτό που σας αρέσει. Το αποτέλεσμα θα εμφανιστεί στον καμβά.



3 Στη συνέχεια πατήστε το κουμπί που δείχνει την εικόνα του κινητού με το βελάκι στραμμένο προς τα πάνω, για να περάσετε κατευθείαν το logo στο κινητό σας. Ετσι λειτουργούν και όλα τα αρχεία γραφικών (όπως ομάδες καλούντων ή screensavers).

Do it yourself

Σύνδεση κινητού με τον Η/Υ μέσω υπερύθρων

Εν έτει 2002 δεν υπάρχει λόγος να χρησιμοποιείτε καλώδια. Ακόμη και συσκευές πολύ μικρού μεγέθους, όπως τα μοντέρνα κινητά τηλέφωνα, διαθέτουν δυνατότητα υπέρυθρης σύνδεσης. Τα πράγματα είναι πολύ απλά. Κατ' αρχάς, όλοι οι φορητοί υπολογιστές κατασκευής από το 1998 και έπειτα, διαθέτουν τέτοια θύρα ήδη εγκατεστημένη, ενώ οποιαδήποτε στιγμή θέλετε, μπορείτε να προμηθευτείτε interface για τον Η/Υ και να το συνδέσετε στη σειριακή θύρα ή το USB. Τα λειτουργικά, όπως τα Windows ME/2000/XP, θα αναγνωρίσουν τη συσκευή αμέσως, χωρίς καν να ζητήσουν οδηγούς, και αυτό γιατί είναι συσκευές plug and play.



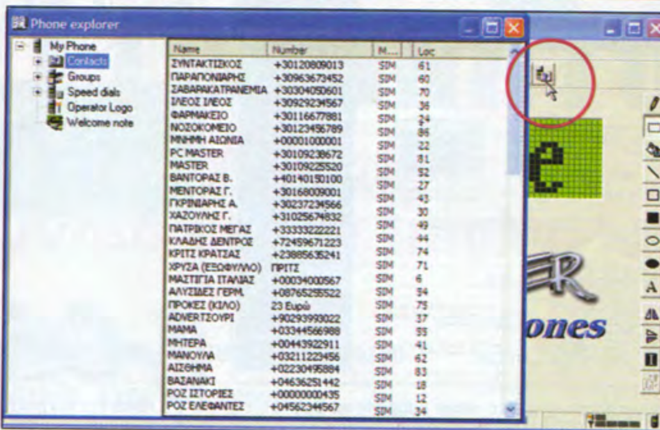
Αυτό που χρειάζεστε μετά είναι ένα πρόγραμμα, όπως τα:

- Nokia Logomanager
- Oxygen Phone manager II

Αφού εγκαταστήσετε ένα από τα παραπάνω προγράμματα (εγκατάσταση η οποία είναι αστεία γιατί πατάτε "Next>> συνέχεια και απλώς στον τρόπο σύνδεσης επιλέγετε "infrared connection" πριν τα τρέξετε), πρέπει να ενεργοποιήσετε το infrared στο κινητό σας, κάτι πολύ απλό, αφού γίνεται με το πάτημα του YES, στην επιλογή Infrared reception. Αμέσως μετά φέρνετε αντικριστά τη θύρα υπερύθρων του κινητού και την αντίστοιχη θύρα του υπολογιστή και θα διαπιστώσετε σε λίγα δευτερόλεπτα ότι κάτω δεξιά θα εμφανιστεί η ένδειξη "Another computer is nearby: Nokia 6210". Μη σας ενοχλεί ότι το μήνυμα αναφέρεται σε "υπολογιστή", διότι έτσι αναγνωρίζεται το κινητό.

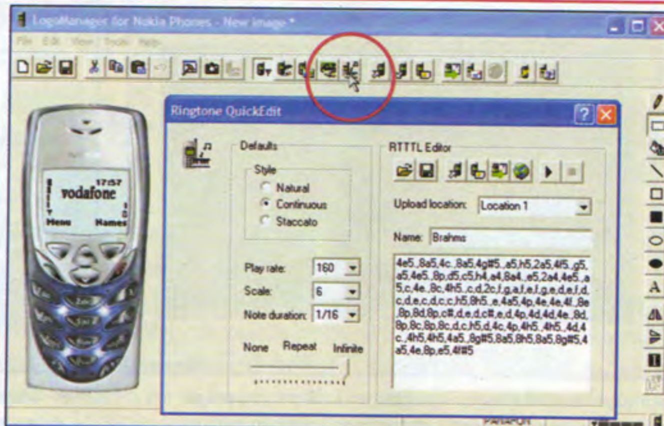
Πλέον είστε έτοιμοι να τρέξετε το πρόγραμμα γιατί, αν το εκτελέσετε πριν, θα παραπονεθεί ότι δεν υπάρχει σύνδεση με κινητό τηλέφωνο. Από εκεί και πέρα μπορείτε να κάνετε πολλά πράγματα: να δημιουργήσετε logos και ringtones ή να αποθηκεύσετε σημειώσεις και μηνύματα ανάλογα πάντα με το πρόγραμμα που έχετε προμηθευτεί.

Για την επεξεργασία του τηλεφωνικού καταλόγου σας ακολουθήστε τα εξής βήματα:



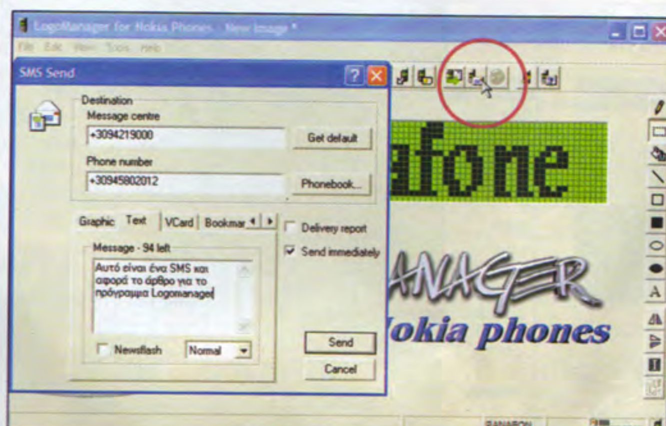
Πατώντας το τελευταίο κουμπί στα δεξιά από το interface του προγράμματος ή το F9 ή από το μενού Tools και Phone Explorer, μπορείτε να επεξεργαστείτε τον τηλεφωνικό κατάλογό σας. Κάνοντας κλικ σε κάθε όνομα, μπορείτε να περάσετε στοιχεία όπως γράφετε σε έναν κειμενογράφο. Τόσο απλά!

Για να περάσετε μελωδίες ακολουθήστε τα παρακάτω βήματα:



Από το μενού Tools και κατόπιν Edit Ringtone ή από το σύμβολο που φαίνεται στη φωτογραφία, μπορείτε να "περάσετε" μελωδίες στο κινητό σας. Το πρόγραμμα έχει το δικό του τρόπο να παρουσιάζει τις νότες, ενώ πολλά sites προσφέρουν μελωδίες σε μορφή αναγνώσιμη από το πρόγραμμα. Απλώς επιλέξτε αυτή που προτιμάτε και αφού την ακούσετε από τον ενσωματωμένο player, πατήστε Upload to the phone.

Στείλτε γραπτά SMS με τη βοήθεια του υπολογιστή σας



Από το μενού Tools και Send Text Message μπορείτε να στείλετε SMS σε άλλα κινητά τηλέφωνα χωρίς περιορισμούς. Το πρόγραμμα μπορεί να γράψει 160 χαρακτήρες λατινικούς ή 70 unicode (ελληνικά). Υπάρχει ακόμα η δυνατότητα το SMS να είναι flashing, ενώ ο τρόπος αποστολής είναι πανεύκολος και το πρόγραμμα οδηγεί το χρήστη σχεδόν μόνο του.

ΜΑΘΗΜΑΤΑ ΣΤΗ VISUAL C++ 6.0

Τη βιβλιοθήκη CDX θα βρείτε στο CD του περιοδικού.

CDX Game Development Kit 3.1

Μέρος 28ο

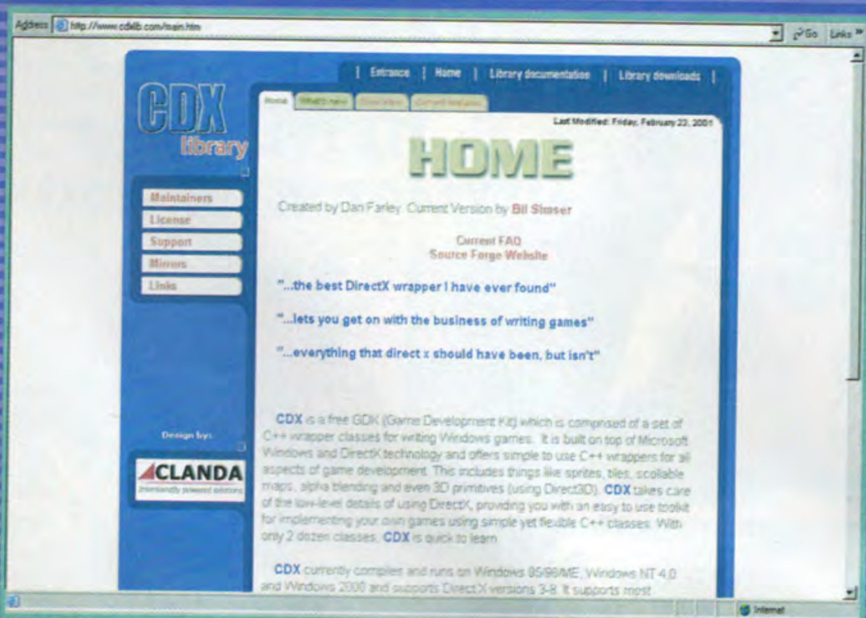
Σας έπεσαν βαριά και "δυσκολοχώνευτα" τα DirectX; Απογοητευτήκατε και τερματίζετε άδοξα την καριέρα σας ως game developer; Μη βιάζεστε... Για εσάς υπάρχει η βιβλιοθήκη CDX, η οποία απλουστεύει κατά πολύ τη χρήση των DirectX κλάσεων σε Visual C++.

του Βαγγέλη Αλευρίτη
a_vaggelis@hotmail.com

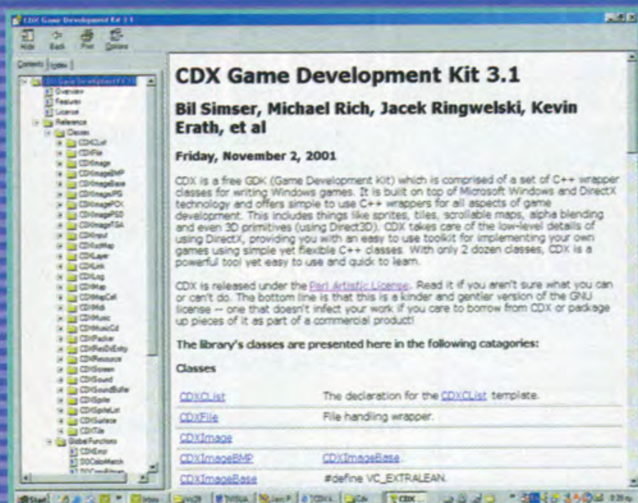
Χαμένοι μέσα σε βιβλία, στα εκτυπωμένα tutorials, στο site της Microsoft και στα CDs με το documentation των DirectX, δεν αντέχετε και λυγίζετε. Το συναίσθημα ξεχειλίζει καθώς αναφωνείτε: "Ελεος! Δεν θα καταφέρω, τελικά, να φτιάξω ποτέ τον εξομοιωτή-τρόλεϊ που οραματίζομαι για να γίνω διάσημος". Η σκηνή είναι αρκετά συνηθισμένη στο σκληρό και απαιτητικό κόσμο του game developing. Οποιαδήποτε multimedia εφαρμογή, άλλωστε, είναι εξ ορισμού πιο απαιτητική σε γνώσεις αλλά και φαντασία. Από τη στιγμή, όμως, που δεν διαθέτετε το χρόνο να πάτε να κλειστείτε για 4 χρόνια σε ένα βουδιστικό μοναστήρι στο Θιβέτ για να εντρυφήσετε στις πιο απόκρυφες πτυχές της Visual C++ και των DirectX, πρέπει να βρείτε κάποια λύση για γρήγορο και εύκολο αποτέλεσμα. Τη λύση αυτή σας παρουσιάζει αυτόν το μήνα η στήλη "Programming", η οποία, υπό τυμπανοκρουσίες και παιάνες, καλωσορίζει την 3.1 έκδοση του καταπληκτικού CDX GDK (Game Development Kit).

Κατ' αρχάς, ας διευκρινίσουμε μερικά χαρακτηριστικά του CDX. Το CDX δεν είναι μηχανή παραγωγής παιχνιδιών με έναν στερεότυπο σκελετό, αλλά μία βιβλιοθήκη που αποσκοπεί στο να χρησιμοποιήσει τα DirectX και να τα εκθέσει με πιο κατανοητή μορφή στον προγραμματιστή. Κατά συνέπεια, δεν απευθύνεται σε ανθρώπους που δεν έχουν ιδέα από προγραμματισμό. Δεν έχει καμία σχέση με τις game engines που κυκλοφορούν κατά καιρό στο Internet και το μόνο που ζητάνε είναι να ορίσετε τα bitmaps για τα sprites και έχετε έτοιμο ένα παιχνίδι. Είναι ένα σύνολο από συναρτήσεις, κλάσεις και δομές που μπορούν να χρησιμοποιηθούν σε περιβάλλον Visual C++. Μπορεί να αναρωτηθεί κάποιος, φυσικά, ποιος ο λόγος να ασχοληθεί με τα CDX. Η βιβλιοθήκη CDX είναι η μέση λύση μεταξύ του κοπιαστικού προγραμματισμού σε DirectX και του "παιδικού" προγραμματισμού μιας game engine.

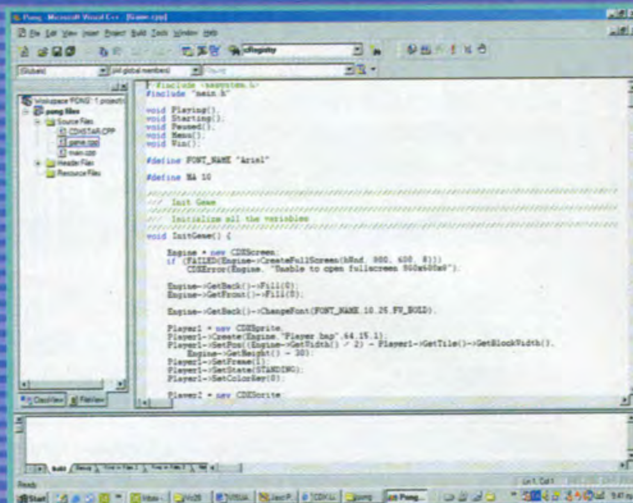
Το CDX GDK, λοιπόν, είναι ένα wrapper, μία βιβλιοθήκη-"περιτύλιγμα", δηλαδή. Επικάθεται στις δομές που παρέχουν τα Windows και τα DirectX, τις χρησιμοποιεί και τις εντάσσει σε απλοποιημένες συναρτήσεις που δεν χρειάζονται άπειρα δυσνόητα ορίσματα και παραμέτρους. Ακόμα ένα σημαντικό χαρακτηριστικό του είναι πως διατίθεται εντελώς δωρεάν. Ετσι, μπορείτε να διανείμετε παιχνίδια που έχετε φτιάξει με τη βοήθειά του δίχως να έχετε το φόβο πως θα πάρετε τη θέση του Τζίμη Πανούση στα δικαστήρια. Πέραν αυτού, οι δημιουργοί του, πιστοί στις αρχές του Open Source κινήματος, δίνουν όλο τον κώδικα δημιουργίας του CDX, κι έτσι μπορείτε να μεταβάλετε κάποιες από τις έτοιμες κλάσεις του σύμφωνα με τις ιδιαίτερες ανάγκες του παιχνιδιού που χτίζετε, δίχως να παραβιάσετε κάποιον σχετικό νόμο. Με αυτόν τον τρόπο, άλλωστε, βελτιώνεται και κάθε έκδοση ενός open source προγράμματος. Μιλώντας για open source, να εξηγήσουμε πως πρόκειται για τη φιλοσοφία του "ανοιχτού κώδικα", μία τακτική που μαζί με μια εφαρμογή προσφέρει και τον κώδικα κατασκευής της, επιτρέποντας πλήρη διαφάνεια αλλά και επεκτασιμότητα. Θέτει έτσι κάθε νέα προγραμματιστική ιδέα σε κοινή θέα, ώστε όλοι να μάθουν από αυτή και να την επεκτείνουν, σε αντίθεση με όσους διαφυλάττουν τον κώδικά τους ως κόρην οφθαλμού για να είναι



Το επίσημο site των δημιουργών του CDX (www.cdxlib.com).



Η παρεχόμενη βοήθεια είναι αρκετή για να σας ξεναγήσει στα μυστικά του CDX.


Ο κώδικας είναι εξαιρετικά πιο απλός από αυτόν που απαιτείται για απευθείας DirectX προγραμματισμό.

οι μόνοι που μπορούν να τον εκμεταλλευτούν εμπορικά.

Η ΧΡΗΣΗ ΚΑΙ ΤΑ ΣΥΝΟΔΕΥΤΙΚΑ ΤΟΥ CDX

Το CDX GDK 3.1 έχει δοκιμαστεί σε αρκετούς διαφορετικούς Win32 C++ compilers. Εκτός από τη Microsoft Visual C++ από εκδόσεις 4.xx έως και 6.0, υποστηρίζει την Borland C++ 5.xx και τους C++ Builder 1.0 έως και 3.0. Μετά την εγκατάστασή της θα βρείτε αρκετά παραδείγματα εφαρμογών, τα οποία θα σας δώσουν μια πρόγευση τόσο των δυνατοτήτων της CDX βιβλιοθήκης όσο και των προγραμματιστικών τεχνικών που θα κληθείτε να χρησιμοποιήσετε. Υπάρχει πλήρες documentation που θα σας βοηθήσει να αποκαλύψετε κάθε πτυχή των εξαιρετικά χρήσιμων κλάσεων. Η εγκατάσταση του πακέτου δεν θα σας δυσκολέψει. Το βασικό αρχείο "CDX-3.1 .EXE" (κάτι λιγότερο από 2,5MB!) κάνει όλη τη δουλειά. Εκτός της βιβλιοθήκης και του κώδικά της, θα εγκατασταθούν στο σκληρό σας 13 παραδείγματα χρήσης της και 5 ολοκληρωμένα παιχνίδια φτιαγμένα από αυτήν προκειμένου να μελετήσετε τον κώδικά τους. Να επισημάνουμε εδώ πως η προσπάθεια αυτή, όπως ενδεχομένως θα διαβάσετε και στο site των δημιουργών (http://www.cdxlib.com), είναι ένας "ζωντανός" οργανισμός, μια και συνεχώς τροφοδοτείται με σχόλια αλλά και προτάσεις κώδικα από τους πολυάριθμους οπαδούς της.

Από τη στιγμή που έχετε εγκαταστήσει τη συγκεκριμένη βιβλιοθήκη στο δίσκο σας, μπορείτε να επικαλεστείτε τις κλάσεις της με τρόπο ιδιαιτέρως απλό. Αρκεί στις πρώτες γραμμές του κώδικά σας να κάνετε include ενός μέρους ή όλων των κλάσεων του CDX. Για παράδειγμα παραθέτουμε μερικές γραμμές:

```
#include <windows.h>
#include <windowsx.h>
#include <stdio.h>
#include <time.h>
#include <math.h>

#define CDXINCLUDEALL
#include <CDX.h>// The CDX DirectDraw
classes
```

Οι πρώτες 5 γραμμές είναι μερικές από τις συνηθισμένες δηλώσεις σε κάθε πρόγραμμα C++. Οι δύο τελευταίες γραμμές είναι το μόνο που χρειάζεται για να κάνουμε χρήση όλων των πλεονεκτημάτων, των κλάσεων και των συναρτήσεων που εισάγει στην προγραμματιστική καθημερινότητά μας η βιβλιοθήκη CDX. Οπως έχουμε αναφέρει και σε προηγούμενα τεύχη, πριν να ξεκινήσετε τη διαδικασία του Compilation, πρέπει να καθοδηγήσετε τη Visual C++ να βρει αρχεία βιβλιοθήκης στο δίσκο σας, όπως το "CDX.h". Αρκεί αφού εγκαταστήσετε το CDX στο δίσκο σας (έστω στο directory C:\CDX\) να καταφύγετε στο μενού Tools της VC++, όπου θα βρείτε την επιλογή Options από το dialog box της οποίας θα επικεντρώσετε το ενδιαφέρον σας στο tab με τίτλο Directories. Εκεί πρέπει να ενημερώσετε τη λίστα με το path στο οποίο υπάρχουν τα αρχεία-επικεφαλίδες και τα αρχεία βιβλιοθήκης του CDX. Ετσι, όσο επάνω δεξιά και κάτω από τον τίτλο "Show directories for" η επιλογή "Include files" είναι ενεργός, δώστε το directory "C:\CDX\INCLUDE". Κατόπιν αλλάξτε τη συγκεκριμένη επιλογή σε "Library files" για να προσθέσετε και το path "C:\CDX\LIB". Φυσικά, αν έχετε εγκαταστήσει αλλού το πακέτο του CDX, αντί για C:\CDX\ θα πληκτρολογήσετε το path που έχετε δώσει κατά τη διαδικασία του installation.

Ακολούθως, παραθέτουμε μερικές από τις βασικότερες γραμμές κώδικα ενός demo παι-

Δυο λόγια ινδιάνικης σοφίας (ή αλλιώς προγραμματιστικό tip!)

Πάρε, κόσμε! Το tip αυτού του μήνα μάλλον οικονομικό είναι παρά προγραμματιστικό. Το CDX Development Kit προσφέρεται εντελώς δωρεάν! Μπορείτε όχι μόνο να κάνετε χρήση των κλάσεών του αλλά και να τις μετατρέψετε, καθώς στο πακέτο του CDX περιέχεται και ο κώδικας δημιουργίας του. Στο δικτυακό σπίτι της μοναδικής αυτής βιβλιοθήκης (http://www.cdxlib.com) θα βρείτε όλα όσα θα θέλατε να μάθετε και δεν τολμούσατε ποτέ να ρωτήσετε... Και θυμηθείτε, το CDX απαιτεί την ύπαρξη του DirectX SDK στο οποίο στηρίζεται. Να υπενθυμίσουμε ότι το DirectX 8.0 SDK έχει συμπεριληφθεί στο CD του τεύχους 138 του "PC Master".

ΟΙ ΚΛΑΣΕΙΣ ΤΟΥ CDX GAME DEVELOPMENT KIT

Στον πίνακα που ακολουθεί σας παρουσιάζουμε αναλυτικά τις βασικές διαθέσιμες κλάσεις, δομές και συναρτήσεις του CDX. Με μερικές μόνο από αυτές μπορείτε να χτίσετε το δικό σας παιχνίδι. Φυσικά, η καθεμία κλάση περιέχει δικές της συναρτήσεις-μέλη τις οποίες καλείστε να εξερευνήσετε.

Κλάσεις (Classes)

CDXCList	Υποστήριξη δομής δεδομένων λίστας
CDXFile	Κλάση διαχείρισης αρχείων
CDXImage	Διαχείριση εικόνων
CDXImageBase	Διαχείριση εικόνων
CDXImageBMP	Διαχείριση εικόνων τύπου BMP
CDXImageJPG	Διαχείριση εικόνων τύπου JPG
CDXImagePCX	Διαχείριση εικόνων τύπου PCX
CDXImagePSD	Διαχείριση εικόνων τύπου PSD
CDXImageTGA	Διαχείριση εικόνων τύπου TGA
CDXInput	Ευθύνεται για την εισαγωγή δεδομένων από πληκτρολόγιο, ποντίκι και joystick
CDXIsoMap	Υποστηρίζει tile based scrolling για ισομετρικά παιχνίδια
CDXLayer	Ιδανικές επιφάνειες για parallax scrolling
CDXLink	Υποστήριξη παιχνιδιού μέσω δικτύου
CDXLog	Κρατήστε δεδομένα για όλες τις πίστες
CDXMap	Η βασική κλάση υποστήριξης ισομετρικού χάρτη
CDXMapCell	Κλάση για κάθε κελί ενός χάρτη
CDXMidi	Midi, τι άλλο;
CDXMusic	Φορτώνει και παίζει το MIDI soundtrack του παιχνιδιού σας
CDXMusicCd	Σε περίπτωση που προτιμάτε να έχει μουσική από audio CD
CDXPacker	Για πακεταρίσματα και μετακομίσεις!
CDXResDirEntry	Κλάση που κρατά τα directories των βοηθητικών αρχείων σας (εικόνες, κείμενα, ήχοι κ.λπ.)
CDXResource	Ενοποιήστε τα βοηθητικά αρχεία σας οποιουδήποτε τύπου
CDXScreen	Η βασικότερη κλάση κάθε εφαρμογής που κάνει χρήση του CDX
CDXSound	Αντί του DirectSound των DirectX για την υλοποίηση των ηχητικών εφέ
CDXSoundBuffer	Απλοποίηση του DirectSoundBuffer
CDXSprite	Υποστήριξη των sprites των ηρώων του παιχνιδιού σας
CDXSpriteList	Δομή λίστας για sprites
CDXSurface	Απλοποίηση της δομής της επιφάνειας των DirectX
CDXTile	Στοιχειώδης δομή για ισομετρικούς χάρτες

χνιδιού που περικλείεται στο πακέτο του CDX, το Asteroids. Παρατηρήστε πως τα κυριότερα συστατικά του Asteroids δομούνται με ελάχιστες απλοϊκές εντολές.

```
// InitApp - Create the window and the CDX objects
//
BOOL InitApp(HINSTANCE hInst, int nCmdShow)
{
HWND hWnd;
WNDCLASS WndClass;

WndClass.style = CS_HREDRAW | CS_VREDRAW;
WndClass.lpfnWndProc = WinProc;
WndClass.cbClsExtra = 0;
WndClass.cbWndExtra = 0;
WndClass.hInstance = hInst;
WndClass.hIcon = LoadIcon(hInst, IDI_APPLICATION);
WndClass.hCursor = LoadCursor(NULL, IDC_ARROW);
WndClass.hbrBackground = NULL;
WndClass.lpszMenuName = "Example 10";
WndClass.lpszClassName = "Example 10";
RegisterClass(&WndClass);

hWnd = CreateWindowEx(
        WS_EX_TOPMOST,
        "Example 10",
"Example 10",
        WS_POPUP,
        0,0,
GetSystemMetrics(SM_CXSCREEN),
GetSystemMetrics(SM_CYSCREEN),
        NULL,
        NULL,
        hInst,
        NULL);

if(!hWnd) return FALSE;

ShowWindow(hWnd, nCmdShow);
UpdateWindow(hWnd);

// Create the CDXSreen object and set the resoultion
Screen = new CDXScreen();
Screen->CreateFullScreen(hWnd, SCREEN_WIDTH, SCREEN_HEIGHT, 8);

// Init Input device
Input = new CDXInput();
if (FAILED(Input->Create(hInst, hWnd)))
        return FALSE;
// Initialize game objects, structures, etc.
```

ΟΙ ΔΟΜΕΣ ΚΑΙ ΚΑΘΟΛΙΚΕΣ ΣΥΝΑΡΤΗΣΕΙΣ ΤΟΥ CDX

Δομές (Structures)

CDXLinkPlayer	Δομή για δικτυακούς παίκτες
CDXLinkSession	Δομή δικτυακού παιχνιδιού
CDXRESOURCEFILEHEADER	Δομή των resource αρχείων
CDX_ANIMSTRUCT	Σχετίζεται με τα tiles
CDX_DRIVERSTRUCT	Πληροφορίες για τους DirectDraw drivers
CDX_MIDI_TYP	Δομή MIDI
CDX_VIDEOMODESSTRUCT	Οι εναλλακτικές video modes
FILEENTRY	Χρησιμοποιείται από κάθε αρχείο στο κεντρικό resource file
RGBFORMAT	Χρωματικές ρυθμίσεις
TexMapTable	Σύστημα συντεταγμένων
_PCX_RGB	Δομή για χρώμα
_PCX_HEADER	Πληροφορίες εικόνας
_psdHeader	Δομή για αρχεία εικόνας τύπου PSD
_tgaFooter	Δομή για αρχεία εικόνας τύπου TGA
_tgaHeader	Δομή για αρχεία εικόνας τύπου TGA
_tgaStruct	Δομή για αρχεία εικόνας τύπου TGA

Global Functions

CDXError	Εμφάνιση λαθών με message box
DDColorMatch	Μετατροπή RGB χρώματος σε φυσικό
DDCopyBitmap	Επισύναψη μιας bitmap εικόνας σε μια επιφάνεια τύπου DirectDraw Surface
DDCreateSurface DirectDrawSurface	Κατασκευή στοιχειώδους επιφάνειας
DDEnumCallback	Enumeration συσκευών
DDError	Παγίδευση λαθών του DirectDraw
DDLoadBitmap	Φτιάχνει DirectDrawSurface από ένα bitmap
DDLoadPalette	Δημιουργεί μια DirectDraw παλέτα από ένα bitmap
DDLoadSizeBitmap	Φτιάχνει DirectDrawSurface από ένα sized bitmap
DDReLoadBitmap	Παρεμφερής προφανώς με την DDLoadBitmap
DDSetColorKey	Ορίζει color key επιφανείας δεδομένου ενός RGB
DSError	Παγίδευση λαθών του DirectSound
DXErrorToString	Κωδικοί λαθών
DibBlit	Γρήγορη επισύναψη ενός πίνακα Bytes σε μια επιφάνεια
EnumDisplayModesCallback	Enumeration των διαθέσιμων video modes
GetRGBFormat	Σχετίζεται με τη δομή RGBFORMAT
IsMMX	Ελεγχος MMX δυνατοτήτων

```
InitGame();

return TRUE;
}
```

Το αντικείμενο WndClass αντιπροσωπεύει το παράθυρο της εφαρμογής μας και στις παραμέτρους του δηλώνουμε τις ανάλογες προτιμήσεις μας. Με την εγκαινίαση του δείκτη Screen τύπου CDXScreen και την κλήση της συνάρτησης Screen->CreateFullScreen(hWnd, SCREEN_WIDTH, SCREEN_HEIGHT, 8) ορίζουμε την ανάλυση της οθόνης γραφικών για το παιχνίδι. Ανάλογα ο δείκτης Input τύπου CDXInput θα φροντίσει για την αλληλεπίδραση του χρήστη με το Asteroids. Οπως βλέπετε, τα πάντα είναι φτιαγμένα έτσι ώστε με ελάχιστο διάβασμα των συνοδευτικών βοηθητικών κειμένων να είστε σε θέση να δώσετε ζωή στις δικές σας multimedia εφαρμογές.

ΕΠΙΛΟΓΟΣ

Επειδή η απογοήτευση είναι το χειρότερο συναίσθημα, η στήλη προειδοποιεί: το CDX απαιτεί αρκετές προγραμματιστικές γνώσεις. Δεν είναι ο από μηχανής θεός που θα σας επιτρέψει να φτιάξετε το Empire Earth σε ένα απόγευμα. Είναι, ωστόσο, ένα μοναδικό εργαλείο του οποίου τη χρησιμότητα θα συνειδητοποιήσουν καλύτερα όσοι έχουν αποπειραθεί να προγραμματίσουν σε DirectX. Οι δαιδαλώδεις δομές τους αντικαθίστανται με κατά πολύ απλούστερες, προς τέρψη των προγραμματιστών οι οποίοι τρόμαζαν μπροστά στην πολυπλοκότητα ανάλογων βιβλιοθηκών που επικαλύπτουν τα DirectX. Για παράδειγμα, η βιβλιοθήκη Renderware, που έχει χρησιμοποιηθεί κατά κόρον σε πολλά γνωστά εμπορικά παιχνίδια, μπορεί να δίνει αρκετές παραπάνω δυνατότητες από το CDX, είναι όμως εξίσου πολύπλοκη με τα DirectX και, το σημαντικότερο, δεν είναι δωρεάν. Αν αναζητάτε, λοιπόν, μία χείρα βοηθείας στο δρόμο σας προς την καταξίωση στο χώρο των game developers, το CDX αποτελεί μοναδικό "σχολείο". Ενας εκ των δημιουργών του μάλιστα, ο 34χρονος Bill Simser, ισχυρίζεται πως το πιο απλό demo της Microsoft για τα DirectX είναι ένα page flipping demo 12 σελίδων κώδικα, κάτι που μπορεί να γίνει απλούστερα μόλις σε 20 γραμμές κώδικα με τη βοήθεια του CDX. Η παρατήρησή του αυτή στοχεύει στην ανάδειξη της φιλικότητας και της ευχρηστίας του δημιουργήματός του. Περιμένουμε τις εντυπώσεις σας, καθώς δεν αποκλείεται να δείτε σε προσεχή τεύχη παραδείγματα υλοποιημένα με χρήση των κλάσεών του. Οι ιδέες σας για μοναδικά και πρωτότυπα games είναι καιρός να πάρουν σάρκα και οστά... PC

Αλληλογραφία

Φίλοι μας,
Η στήλη της "Αλληλογραφίας" περιμένει τις προτάσεις και τις απόψεις σας αναφορικά με το περιοδικό, αλλά και με θέματα που άπτονται της ύλης του και σας απασχολούν. Οι επιστολές και τα e-mails σας (στη διεύθυνση pcmaster@compupress.gr) πρέπει να είναι γραμμένα στα ελληνικά (όχι greeklish) και στο μονοτονικό (όχι ατονικό) σύστημα προκειμένου να δημοσιευθούν, ενώ παρακαλούμε να μη συμπεριλαμβάνετε στην ίδια επιστολή ή στο ίδιο e-mail θέματα με περισσότερους του ενός αποδέκτες. Αν, για παράδειγμα, μία επιστολή σας απευθύνεται σε δύο συντάκτες του περιοδικού, θα χρειαστεί να ξεχωρίσετε τα αντίστοιχα κομμάτια και να στείλετε δύο διαφορετικές επιστολές.

ΑΛΛΟΣ ΕΝΑΣ ΓΙΑ ΤΟΝ ΣΑΡΚ-ΣΑΤ...

Εσφιξα το χέρι μου γύρω από το LongSword "IcingDeath" +50 (τα υπόλοιπα bonuses δεν αναφέρονται, με σκοπό το μήνυμα να έχει ένα μέγεθος που να επιτρέπει τη δημοσίευσή του... χεχε) καθώς στεκόμουν μπροστά στην 9η πύλη της Κολάσεως, γνωστή και ως "γραφεία της Compupress". Ακόμη απορούσα πώς ήταν δυνατόν τα άδυτα του Σαρκ-Σατ να ονομάζονται, απλώς, γραφεία, χωρίς καμία αναφορά στον ίδιο.

Η θερμοκρασία ήταν απάνθρωπα υψηλή, κάτι που μου θύμιζε ότι αυτό που είχα να αντιμετωπίζω ήταν κάθε άλλο παρά ανθρώπινο.

Είχα διαβάσει τις σημειώσεις του Μ.Ι. Καπήλογλου για το Νεκροσυντακτικόν και ήμουν σίγουρος πως, ακόμη κι αν δεν ήξερα ποιο ήταν το μοναδικό όπλο για να νικήσω τον Σαρκ-Σατ και τα άθλια minions του, θα τα κατάφερνα μόνο με την απαράμιλλη δύναμη της θελήσεώς μου. Αλλωστε, παίζοντας τόσες ώρες RPGs και shoot'em ups, σίγουρα θα είχα προετοιμαστεί αρκετά...

Ετσι, ως άλλος George Stobbart, κλώτσησα την πύλη και εισήλθα. Αμέσως, ένα σκοτάδι πυκνότερο κι από το creep των Zerg, με περικύκλωσε. Υπήρχε και πολλή υγρασία. Μάλιστα, μου φάνηκε ότι μία πέστροφα πέρασε δίπλα από τον ώμο μου, όμως γρήγορα έδιωξα αυτή τη σκέψη, αφού ήμουν σίγουρος ότι ο Σαρκ-Σατ έπαιζε μαζί μου και πως τίποτα ζωντανό δεν θα μπορούσε να βρίσκεται σε αυτόν τον ανίερο τόπο. Αμέσως κάλεσα ένα Fire Elemental για να μου φωτίζει το δρόμο, αλλά και να ασχοληθεί με τους απλούς συντάκτες, καθώς εγώ θα πολεμούσα τον ίδιο τον Σαρκ-Σατ.

Κρύος ιδρώτας με έλουσε, καθώς όσο κι αν προχωρούσα, δεν συναντούσα καμία παγίδα ή, έστω, ένα Goblin ή καμιά τεράστια κατσαρίδα. Αρχισα να αναρωτιέμαι μήπως έπρεπε να λύσω κάποιον από τους γρίφους του Κριτσουισάν για να προχωρήσω. Παρακάλεσα μέσα μου να μην είναι κανένας με μοχλούς και κουμπιά.

Το μυαλό μου άρχισε να μου παίζει παιχνίδια, καθώς νόμιζα πως σε κάθε σκιά βρίσκονταν ζευγάρια κόκκινων ματιών που με παρακολουθούσαν και πως τα βήματά μου συνοδεύονταν από απόμακρα ουρλιαχτά απόκοσμων πλασμάτων.

Πέρασα το θάλαμο βασανιστηρίων και πάλι κανείς. Το αίμα στους τοίχους ήταν μάλιστα ξεραμένο, κάτι ανήκουστο. Ούτε ο Goofy, ο τρίτος ξάδερφος του Κέρβερου και άγρυπνος φύλακας του τόπου εκείνου, δεν φαινόταν πουθενά.

"Βρε, μπας και σήμερα είναι η μέρα του ομαδικού μαστιγώματος;" ρώτησα το Fire Elemental, αναφερόμενος στη μηνιαία συνήθεια του Σαρκ-Σατ να βάζει τους συντάκτες στη σειρά, να τους δίνει από ένα μαστίγιο, και να μαστιγώνει ο καθένας τον μπροστινό του (τον τελευταίο, ο οποίος εναλλάσσεται ανά 4ωρο, τον αναλάμβανε ο ίδιος ο Αρχοντας του Σκότους), όμως, αυτό δεν απάντησε και έμεινε να με κοιτάζει με τα πύρινα μάτια του γεμάτα απορία.

Τελικά, έβγαλα το υπερσύγχρονο ρολόι μου [έχει και ημερολόγιο, προβολέα, ξεδιπλώνει και γίνεται αντίσκηνο δύο ατόμων, βαρόμετρο και υψόμετρο, θερμόμετρο (το τελευταίο είχε σπάσει...), GPS, συνδέεται ασύρματα στο Internet και σου επιτρέπει να κάνεις Cast "create coffee" δύο φορές την ημέρα... (μακάρι να έλεγε και την ώρα πουθενά)] από την τσάντα μου και κοίταξα την ημερομηνία. "7/12/2001" (την έχει και σε Shire reckoning, αλλά το θεωρώ αταίριαστο να αναφερθεί η συγκεκριμένη πληροφορία εδώ).

"Μα, τι στον Σαρκ-Σατ φταίει και δεν είναι κανείς εδώ;"

Αμέσως, το ρολόι με ενημέρωσε με μια γυναικεία φωνή γεμάτη πάθος:

"Σήμερα διεξάγεται το Grand Prix."



"Αμάν!" φώναξα, τόσο δυνατά που ένας από τους σκουριασμένους χαλκάδες του τοίχου έπεσε στο πάτωμα, αφήνοντας έναν μουντό γδούπο. Αμέσως θηκάρωσα το σπαθί μου και τηλεμεταφέρθηκα στην κοντινότερη στάση του μετρό. Στο Σύνταγμα συνάντησα το συμπολεμιστή Sp@wn, ο οποίος είχε προβλέψει την άφιξή μου, αν και έπεσε έξω στην ώρα (30' τον έστησα τον καημένο)... Λίγο ακόμη και ίσως να ήταν καλύτερα να έμενα στα μπουντρούμια της Compupress ως συντάκτης... Μαζί πήγαμε στο Grand Prix, το οποίο ομολογώ πως

ήταν αξέχαστη εμπειρία. Εύγε! Το κατευχαριστήθηκα να με σφάζουν στο Quake 3... (Βρε παιδιά, ένα Unreal Tournament ή το Return to Castle Wolfenstein δεν μπορούσατε να βάλετε; Επειδή ο DuMmWiaM είναι πωρωμένος, δεν σημαίνει πως το Quake είναι το καλύτερο...)

Ευχαριστώ πολύ που ανεβάσατε τη ζωγραφιά μου (Keep the Grog flowing) στο site (τώρα μπορείτε και να αλλάξετε το "μία ακόμη ζωγραφιά αναγνώστη μας" και να βάλετε το όνομά μου... Μα καλά, πώς μπόρεσα να το ξεχάσω;).

Keep up the good work. Είστε το καλύτερο περιοδικό για PC games.

Δημήτρης "Duke O' Glue" Δούκογλου
dimdouk@yahoo.com

Υ.Γ. 1: Μην αντικαταστήσετε το CD με DVD, αλλά ακόμη κι αν το κάνετε (λόγω πλειοψηφίας), δεν πειράζει, θα αγοράσω DVD-ROM... :P

Υ.Γ. 2: Δώστε και καμία κριτική για την ιστοριούλα. Πού ξέρετε, μπορεί να ασχοληθώ κάποτε...

Αγαπητέ Δημήτρη,
Αν θέλεις να σχεδιάσεις κι άλλα σκίτσα για το "PC Master", επικοινώνησε με τον Σαρκ-Σατ (αρκεί να το θελήσεις και ο ίδιος θα κάνει psychic contact μαζί σου). Ο Αρχοντας του Σκότους αυτή τη στιγμή επιχειρεί για ακόμη μία φορά να ολοκληρώσει μία από τις περιβόητες τελετές του "Νεκροσυντακτικόν" (δες σχετικά και την "Αλληλογραφία" του προηγούμενου τεύχους), την "εμφάνιση μοντέλου στο εξώφυλλο του περιοδικού". Μεταξύ μας, πάλι καμιά αρκούδα προβλέπω να βγαίνει, αλλά ποτέ δεν ξέρεις...

ΟΙ ΝΥΧΤΕΣ ΠΟΥ ΑΡΓΟΥΝ...

Γεια σου "PC Master",
Είμαι ένας αρκετά παλιός αναγνώστης σου, αν και πρέπει να ομολογήσω ότι μερικές φορές δεν μπορώ να αγοράσω κάποια τεύχη. Είμαι RPG gamer πιο πολύ, αλλά ασχολούμαι και με άλλα είδη παιχνιδιών. Θα ήθελα να σου θέσω μερικές ερωτήσεις, αφού σε θεωρώ το πιο έγκυρο και το πιο ενημερωμένο περιοδικό του χώρου:

1) Θα ήθελα, αν είναι δυνατόν, να μου πείτε, αν θεωρείτε το Dark Age of Camelot άξιο αγοράς, γιατί, απ' ό,τι έχω μάθει, το Neverwinter Nights θα αργήσει 1-2 μήνες ακόμα.

2) Γιατί, ρε παιδιά, δεν έχετε αναφέρει σχεδόν τίποτα για το πιο αναμενόμενο RPG της χρονιάς σε όλο τον κόσμο, το Neverwinter Nights; Από screenshots και βίντεο που έχω κατεβάσει, το παιχνίδι σκίζει!!! Το θεωρώ αρνητικό για το περιοδικό που δεν αναφέρεται στο συγκεκριμένο RPG.

3) Θα μπορούσατε να μου προτείνετε κάποια άλλα RPGs, εκτός από τα Baldur's series, Icewind Dale και Torment;

Τώρα, επί τη ευκαιρία, θα ήθελα να ζητήσω βοήθεια από τους απανταχού Ελληνες gamers για ένα MOD που φτιάχνω με κάτι φίλους μου απ' το Internet. Η ιστορία είναι έτοιμη, έχουμε φτιάξει NPCs, Quests, Items και προχωρούμε ακάθεκτοι. Ανήκουμε σε ένα clan του BG2 (Legendary Warriors). Το site του clan μου είναι http://www.legitwarriors.com. Το site του NWN Project (το οποίο έχει σχεδιασθεί από μένα) είναι http://www.geocities.com/lw_nwn

Σοφοκλής "Isildur" Βουρεκάς
sofoklisv@hotmail.com

Υ.Γ. 1: Ελπίζω σε δημοσίευση.
Υ.Γ. 2: Hail to METAL!!
Υ.Γ. 3: Tolkien Rules!!!!!
Υ.Γ. 4: Ουφφφφφ!!! Αυτό ήταν! *Relief*
CYA!!!!

Αγαπητέ Σοφοκλή,
Εχουμε ήδη αναφερθεί μέσα από τις στήλες του περιοδικού στο πολυαναμενόμενο Neverwinter Nights, δεν μπορούμε, όμως, να επεκταθούμε περισσότερο, αφού δεν έχει κυκλοφορήσει ακόμα έστω ένα playable demo. Τα βίντεο και τα screenshots σίγουρα δεν επαρκούν για μία ολοκληρωμένη άποψη και το "PC Master" δεν θα ήθελε να σας προσφέρει κάτι λιγότερο μόνο και μόνο χάρη της επικαιρότητας.

Το Dark Age of Camelot αξίζει αν είσαι fan των on-line RPGs. Στο επόμενο μάλιστα τεύχος θα διαβάσεις αναλυτικό review για το παιχνίδι από τον Νίκο Κόντη. Οσο για άλλες προτάσεις μας, μια ματιά στα game reviews που έχουμε δημοσιεύσει στα τελευταία τεύχη σίγουρα θα σε βοηθήσει να διαλέξεις το RPG που ταιριάζει περισσότερο στα γούστα σου.

ΧΑΙΡΕΤΙΣΜΟΙ ΑΠΟ ΤΟ ΚΙΛΚΙΣ

Hello από το μακρινό Κιλκίς! Αμφιβάλλω αν έστω και 10 από τους πολλούς αναγνώστες σου γνωρίζουν πού βρίσκεται. Αυτό, όμως, είναι ένα άλλο θέμα που δεν αρμόζει με το ύφος του περιοδικού. Ουπς! Μάλλον ξέφυγα λιγάκι....

Back to reality, λοιπόν, και ξεκινώ με το μεγάλο παράπονό μου που δεν είναι άλλο από τη συνεχή εξέλιξη των PCs.

Το "μωρό" μου, ένας ταπεινός 500άρης PIII με 64 ψωριασμένα MB RAM και με έναν "ανάπηρο" σκληρό των 8GB, παρέα με μια ελεεινή, τρισάθλια RIVA TNT2 16MB, το πήρα πριν από 3 χρόνια και πλέον έχει καταντήσει να μπορεί να παίζει μόνο MP3! Δεν λέω, πολύ καλή η εξέλιξη της τεχνολογίας και η ανάπτυξη των εφαρμογών των Η/Υ, εκπληκτικές οι νέες δυνατότητες, φοβερές οι επιλογές και οι χρήσεις του Internet, αλλά μόνο για τους εκλεκτούς!

Οσοι, δηλαδή, έχουν μικρά μηχανήματα και δεν παίρνουν τον Η/Υ μόνο για να παίζουν το DIABLO II και να βλέπουν τσόντες (πορνογραφικό υλικό -sic -) στο Internet, τι θα κάνουν;

Και απαντώ μόνος μου. Θα τρέξουν να αγοράσουν το τάδε σύστημα για να παίξουν το FIFA 2002, ενώ δεν θα ξέρουν πώς να κάνουν μετονομασία ενός αρχείου ή ποια είναι η διαφορά μεταξύ μιας ιστιοσανίδας και μιας ιστοσελίδας! Αρκεί πάντα να έχουν από πίσω τον μπαμπά "πακέτο" ή πολύ απλά να είναι ματσωμένα παιδάκια, που δεν ξέρουν πού να ξοδέψουν τα λεφτά τους...

Ας μη γίνω άλλο κακός και ας επανέλθω στις αρχικές σκέψεις μου.

Ως αναγνώστης σας, που θέλει το καλό σας, έχω να κάνω μερικές παρατηρήσεις - επισημάνσεις - προτροπές - κατηγορίες...

1) Πολύ καλή η ιδέα για τα .pdf files, καθώς σώθηκε αρκετός χώρος από το περιοδικό.

2) Γιατί δεν δοκιμάζετε, έστω και μία φορά, να βάλετε DVD αντί για CD και να δείτε τις αντιδράσεις - κινήσεις των αναγνωστών; Καλό θα ήταν, όμως, να μας προϊ-



θεάσετε για το τι θα περιέχεται στο DVD (utilities, games, demos, mp3s, full programs, roms, videos). Ποια θα ήταν η επίπτωση στην τιμή του περιοδικού σε αυτή την περίπτωση;

3) Το ξέρω ότι ίσως ξεφεύγει λίγο από το θέμα, αλλά θα μπορούσατε να ασχοληθείτε και με το θέμα aliens and UFOs; Αν και 17 χρονών, με φτιάχνουν όλα αυτά για παγκόσμιες συνωμοσίες, alien abductions, alien sightings και UFO technology... Πιστεύω ότι θα απασχολούσε πολλούς από εμάς. Δοκιμάστε!

4) Επίσης, καλή ιδέα θα ήταν να βάζετε, αν μπορούσατε, περισσότερα utilities και programs στο CD. Τα demos είναι, κατά την ταπεινή μου γνώμη, περιττά, αν όχι άχρηστα στην πραγματικότητα, αφού το μόνο που προσφέρουν είναι μια μικρή και πολλές φορές ψεύτικη άποψη για το κανονικό παιχνίδι.

Το ξέρω ότι ίσως τα λεγόμενά μου να είναι η αφετηρία δολοφονικών σχεδίων κατά του προσώπου μου, αλλά απλώς λέω τη γνώμη μου...

Αυτά είχα να πω και ελπίζω τις δύσκολες μέρες του διαβάσματος και των πανελλαδικών που έρχονται, να έχουμε από δίπλα το "PC Master" για να χαλαρώνουμε...

Και για να υποστηρίξουν όσοι θέλουν το ερασιτεχνικό, λιτό και απλό αλλά περιεκτικό Web design, ρίξτε και κανένα hit εδώ: http://nemesis666.0catch.com

Για να μην αρχίσουν οι θρησκόληπτοι τα κηρύγματα περί αγάπης και μοναδικότητας του Θεού (να μη με φάνε δηλαδή για τα 666), ενημερώνω ότι δηλώνουν αντίδραση και αντίθεση και όχι σατανιστικές τάσεις και σχέσεις...

Ευχαριστώ για το ενδιαφέρον.

Φιλικά,

Ενας καινούριος αναγνώστης σας.

Φαλιέρης Σωτήρης

NeMeSiS666

ekptotosaggelos@yahoo.com

Υ.Γ.: Δεν έχει! Χαχαχαχα...

Φίλε Σωτήρη,

Στέλνουμε κι εμείς τους θερμούς χαιρετισμούς μας στο Κιλκίς, που, όπως θα δεις, ενέπνευσε και τον σκιτσογράφο μας αυτόν το μήνα... Για το θέμα του DVD, είχαμε υποβάλλει σχετική ερώτηση στους αναγνώστες μας πέρυσι, χωρίς να έχουμε ιδιαίτερη ανταπόκριση. Θα σας δοθεί, βεβαίως, και φέτος η ευκαιρία, μέσω ενός ερωτηματολογίου, να εκφράσετε εκ νέου τις απόψεις σας. Οι υπόλοιπες προτάσεις σου θα ληφθούν σοβαρά υπόψη, αν και για τις παγκόσμιες συνωμοσίες και τις alien abductions δεν νομίζω πως είστε ακόμα έτοιμοι να σηκώσετε το βάρος της αλήθειας. Ενα θα σας πω μόνο: Στα μπουντρούμια του "PC Master" δεν κρύβονται μόνο αλυσοδεμένοι συντάκτες! Στην πόρτα της αίθουσας Κ14 βρίσκεται, όπως θα σας αποκαλύψω τώρα για πρώτη φορά, η επιγραφή: "ΠΡΟΣΟΧΗ! ΑΤΙΑ".

Κανείς, όπως αντιλαμβάνεστε, δεν τόλμησε ποτέ να παραβιάσει αυτή την πόρτα, κι όχι άδικα: Γιατί, ως γνωστόν, στη γλώσσα του "PC Master", ΑΤΙΑ σημαίνει "Αντρέας Τσουρινάκης Inside, Απομακρυνθείτε".

Τέλος, σου προτείνουμε, αν θέλεις κι εσύ να υποστηρίξεις το ερασιτεχνικό, λιτό και απλό αλλά περιεκτικό Web design, να ρίξεις μια ματιά εδώ: about:blank.

ΤΡΙΤΗ ΚΑΙ... ΦΑΡΜΑΚΕΡΗ!

Αγαπητό "PC Master",

Δεν είναι η πρώτη φορά που σου γράφω (μάλλον η τρίτη είναι), αλλά αυτή τη φορά θέλω να θίξω δύο θέματα, τα οποία πιστεύω ότι αφορούν όλους εμάς που, ούτε λίγο ούτε πολύ, έχουμε πάθος με αυτό το "μαραφέτι" που λέγεται υπολογιστής.

1. Θέλω να εκφράσω τη δυσαρέσκειά μου για κάποια "αλάνια" που έχουν βάλει σκοπό της ζωής τους να "θάψουν" κυριολεκτικά εμάς τους computerάδες, αποκαλώντας μας "τούβλα" και αναλφάβητους.

Την αφορμή μού έδωσε προχτές ένας φίλος, με τον οποίο λογομάχησα γιατί δεν με άφηνε σε χλωρό κλαρί. Ο εν λόγω "φίλος" υποστήριζε πως με τους υπολογιστές ασχολούνται μόνο τα "ντουβάρια", που δεν έχουν γρι μυαλό και βλέπουν τον υπολογιστή ως μέσο για μελλοντική απασχόληση, βρίσκοντας καμία "δουλίτσα" σε κανένα παλιογραφείο ως γραμματείς για να βγάλουν τα προς το ζειν. Θέλω, λοιπόν, μέσα απ' αυτό το γράμμα να βάλω στη γωνία όλους αυτούς τους υποστηρικτές αυτής της άποψης, λέγοντάς τους πως εμείς ασχολούμαστε με τους υπολογιστές όχι μόνο επειδή έτσι γουστάρουμε, αλλά και γιατί είμαστε πιο μάγκες απ' αυτούς. Κατ' αρχάς, η επιστήμη της πληροφορικής -γιατί περί επιστήμης πρόκειται- δεν είναι γραφομηχανή που γράφεις για δέκα λεπτά σε ένα λευκό χαρτί και τελειώνεις. Η πληροφορική είναι πολύπλευρη επιστήμη, που σημαίνει ότι δεν σταματάς ποτέ να μαθαίνεις καινούρια πράγματα ούτε μπορείς να πεις πως ξέρεις τα πάντα γι' αυτήν. Τα παιδιά που ξέρω και ασχολούνται με τους υπολογιστές διαθέτουν ένα επίπεδο αρκετά υψηλό, ώστε να μπορούν να κάνουν άνετα μια συζήτηση όχι μόνο για παιχνίδια, αλλά και για άλλα θέματα, όπως προγραμματισμός, Internet και cracking, πράγματα τόσο ενδιαφέροντα και τόσα πολλά που μπορείς να συζητάς γι' αυτά περισσότερες ώρες, απ' όσο μπορείς να συζητήσεις, π.χ., για τα πολιτικά.

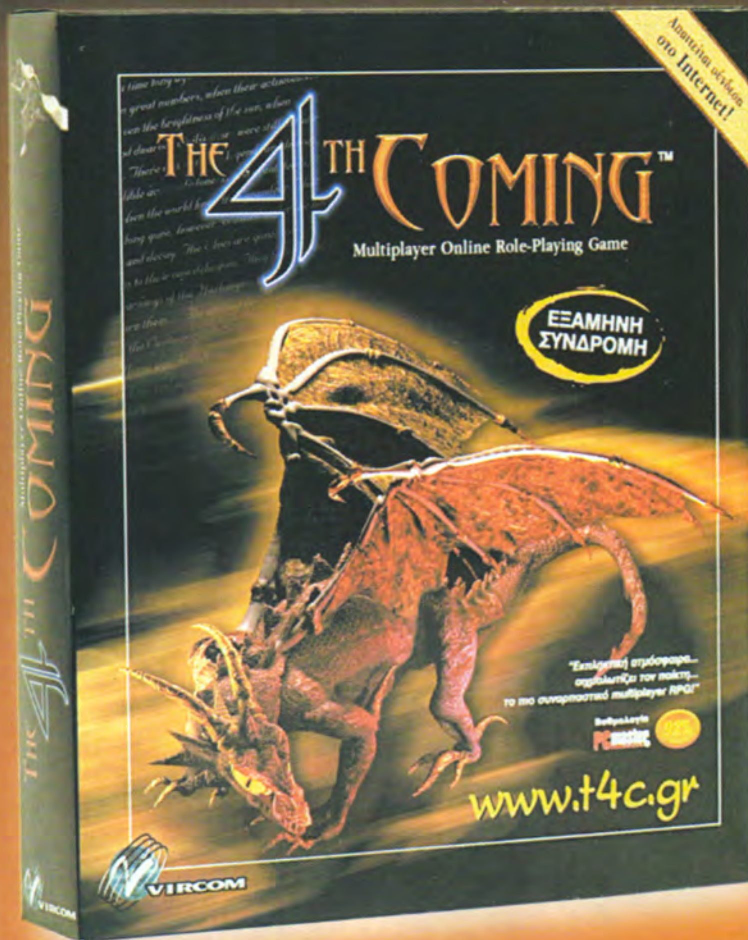
Οσο για τη μελλοντική επαγγελματική αποκατάστασή μας, θέλω να τονίσω πως η πληροφορική είναι τόσο καινούρια στην Ελλάδα, που στο σχολείο μας προσλαμβάνουν μαθηματικούς και φιλολόγους για να μας τη διδάξουν. Δεν θέλω με τίποτα να υποβαθμίσω τα άλλα επαγγέλματα, λέγοντας ότι η πληροφορική είναι το καλύτερο, και, προς Θεού, δεν θέλω να πω πως πρέπει να γίνουμε σκλάβοι της οθόνης, αλλά όχι και να μας τη "βγαίνουν" κι από πάνω κάτι "άσχετοι"!

2. Θέλω να ζητήσω μια χάρη από τους αναγνώστες του περιοδικού: Οσοι ενδιαφέρονται για να δημιουργήσουν κάποιο παιχνίδι ή κάτι σχετικό, να επικοινωνήσουν μαζί μου μέσω e-mail έτσι ώστε να δημιουργηθεί μια ομάδα συζήτησης, που τα μέλη της θα μπορούν να ανταλλάσσουν γνώμες, γνώσεις, ακόμη και κώδικες προγράμματος γύρω από το game creation, προκειμένου να μπορέσουμε να φτιάξουμε ένα παιχνίδι στο μέλλον, όχι τίποτε σπουδαίο για αρχή, αλλά μόνο για να εξοικειωθούμε με την ιδέα. Προσωπικά έχω επικοινωνήσει με τον κ. Νίκο Αποστολέλλη και χάρηκα που έδειξε ενδιαφέρον σχετικά με το



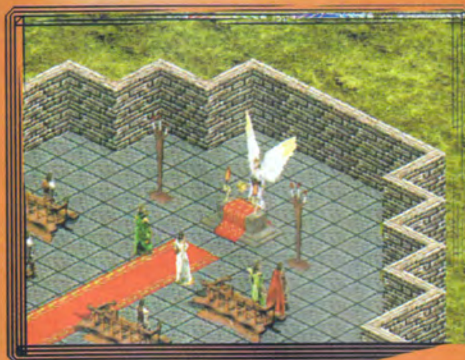
THE 4TH COMING™

Ελάτε να συμμετάσχετε στην Πρώτη On-line κοινότητα RPG στην Ελλάδα



Ταξίδεψε στην on-line κοινωνία του The 4th Coming, αντιμετωπίζοντας τέρατα και αντίπαλους παίκτες.

- Απέκτησε εκατοντάδες spells, skills & items και απέδειξε την ισχύ σου με τα μαγικά spells ή με τη δύναμη των όπλων.
- Εξερεύνησε 6 τεράστιες πόλεις, 3 νησιά, 25 γιγαντιαία dungeons συνολικής εικονικής έκτασης 7.500.000 τετραγωνικών μέτρων χάρτη.
- Συνομίλησε και αντιμετώπισε περισσότερους από 100 χρήστες που μπορούν να βρίσκονται on-line ταυτόχρονα.
- Αντιμετώπισε 200 διαφορετικούς αντιπάλους και περισσότερους από 300 NPCs, οι οποίοι σε βοηθούν να βελτιώσεις τις δυνατότητές σου.
- Με τη δύναμη που έχεις αποκτήσει, τιθάσευσε την καταραμένη γη του The 4th Coming, και απέδειξε πως είσαι άξιος να κατέχεις μία από τις προνομιακές θέσεις στο θρυλικό κόσμο του παιχνιδιού.





Για να παίξετε το The 4th Coming χρειάζεται να έχετε σύνδεση στο Internet

ΤΟ ΠΡΩΤΟ ON-LINE MULTIPLAYER RPG ΣΤΗΝ ΕΛΛΑΔΑ

Τώρα θα το βρείτε και στα Computer Shops

www.t4c.gr

DIGICON
DIGITAL CONTENT S.A.
URL: www.digicon.gr, e-mail: info@digicon.gr

Κεντρική Διάθεση: Compupress A.E.
Λ. Συγγρού 44, 117 42 Αθήνα,
Τηλ.: 010.9238672, Fax: 010.9216847

θέμα, όπως έγραψε στο προηγούμενο τεύχος, και προσπαθούμε όσο μπορούμε να κάνουμε μια αρχή. Παρ' όλα αυτά, όμως, είναι αρκετά δύσκολο να κάνουμε κάτι σημαντικό μόνο οι δυο μας, γι' αυτό θέλω όσα άτομα επιθυμούν, να επικοινωνήσουν μαζί μου στο e-mail μου. Επίσης, να τονίσω ότι οι ενδιαφερόμενοι δεν χρειάζεται να είναι προχωρημένοι - άλλωστε ούτε εγώ μπορώ να ισχυριστώ κάτι τέτοιο.

Ζητώ συγγνώμη για το μέγεθος του γράμματος, αλλά ή θα τα έλεγα ή θα έσκαγα. Εύχομαι να συνεχίσετε την άψογη δουλειά σας και καλή συνέχεια στην προσπάθειά σας. Εμείς ως αναγνώστες θα σας στηρίξουμε όσο μπορούμε.

Υ.Γ.: Civilization 3: Πώς γίνεται να είναι πιο καινούριο από το Call to Power 2 και, όμως, να είναι κατώτερό του; Πιστεύω πως ο κ. Meier μπορούσε να κάνει καλύτερη δουλειά στο Civ 3, δεν συμφωνείτε;

Κάτανας Βασίλης
"creator"
creator@in.gr

Φίλε Βασίλη,
Οπως τα λες είναι: Οι υπολογιστές δεν είναι... γραφομηχανές, αλλά πολυσύνθετες μηχανές, με τις οποίες σαφώς και μπορούμε να αναδείξουμε τη δημιουργικότητά μας με ποικίλους τρόπους. Φυσικά, δεν υπάρχει λόγος να προσβάλουμε και να θεωρούμε ως... παιδιά ενός κατώτερου Θεού εκείνους που δεν έχουν μυηθεί στα PCs και ενδεχομένως τα χρησιμοποιούν αποκλειστικά ως κειμενογράφους. Αν τους δείξουμε τι άλλο μπορούν να κάνουν με τα PCs τους, δεν αποκλείεται κι αυτοί να ανακαλύψουν νέους ορίζοντες, οι οποίοι ίσως τους βοηθήσουν ακόμα και στην επαγγελματική σταδιοδρομία τους.

Οσο γι' αυτά που γράφεις για τους καθηγητές, δυστυχώς, έχουν δει και χειρότερα τα ματάκια μου: Η κόρη ενός φίλου μου διδάσκεται στο γυμνάσιο Βιολογία από καθηγητή της... Τεχνολογίας! Ιδού, κύριοι, η... βιοτεχνολογία σε όλο το μεγαλείο της!

Τέλος, για το Civilization 3 θα διάβασες ασφαλώς τις απόψεις μας στο σχετικό review.

Ο... ΤΟΛΚΙΝΙΣΜΟΣ ΚΑΙ Η ΤΟΛΚΙΝΟΜΑΝΙΑ

Αγαπητοί συντάκτες του "PC Master",

Αποφάσισα να επικοινωνήσω μαζί σας για πρώτη φορά, αν και διαβάζω το περιοδικό σας ασταμάτητα εδώ και 40 χρόνια!!! (φαίνεται ότι λέω ψέματα, ε;). Θέλω να θίξω το θέμα του τολκινισμού, ένα φαινόμενο που ξέσπασε μετά την προβολή της ταινίας που βασίζεται στο αριστούργημα του Τόλκιν. Οχι ότι δεν ήταν από πριν φαινόμενο, αλλά η ταινία πιστεύω ότι κατέστρεψε το μύθο (εντάξει, είμαι λίγο υπερβολικός). Εχω βαρεθεί να διαβάζω στον Τύπο και να βλέπω στην τηλεόραση κάθε άσχετο να λέει το μακρύ του και το κοντό του για κάτι που δεν έχει διαβάσει ποτέ του. Με εξαίρεση, βέβαια, το περιοδικό σας και ελάχιστα αλλά άρθρα, έχω διαβάσει ένα σωρό αοριστολογίες και γενικολογίες. Από τραγελαφικά λάθη στις ονομασίες μέχρι ότι πρόκειται για ρατσιστικό αντιθρησκευτικό προπαγανδιστικό δημιούργημα. Ομολογώ ότι πριν από την ταινία χαιρόμουν να διαβάζω σε εφημερίδες και περιοδικά μικροαναφορές για τον "Αρχοντα των δαχτυλιδιών" και όχι μόνο. Δυστυχώς, όμως, πλέον έχει καταντήσει γελοίο.

Την ταινία την είδα, βέβαια, και θα το πω απλά: Δεν με ικανοποίησε σε κάποιες στιγμές, όπου η ιστορία κατακρεουργήθηκε (βλ. Arwen). Καταραμένο Χόλιγουντ, μέχρι και τον άρχοντα σε love story θα γυρίσεις στο τέλος. Τέλος πάντων, αυτό που με πείραξε περισσότερο δεν έχει να κάνει άμεσα με την ταινία, αλλά με την εμπορευματοποίηση που έγινε γύρω από αυτήν (μόνο μποξεράκια με τον Gandalf δεν βγάλανε ακόμα!). Εχω δει πάνω από δέκα διαφορετικές εκδόσεις της τριλογίας. Μωρέ, δίκιο είχε, τελικά, ο Christopher (γιος του συγγραφέα) που ήταν κάθετα αντίθετος με τη δημιουργία των ταινιών.

Καταλήγοντας, θέλω να ελπίζω πως θα σταματήσει αυτή η ακατάσχετη τολκινομανία. Τέλος πάντων, βρε παιδιά, διαβάστε τα βιβλία με ανοιχτό μυαλό και ίσως πάψετε πλέον να γράφετε αυτές τις μπαρούφες. Κάπου εδώ πρέπει να ξαναναφέρω ότι δεν απευθύνομαι στο περιοδικό σας, το οποίο μας έχει δώσει μόνο καλά άρθρα σχετικά με το θέμα.

Ισως να σας δημιουργήθηκε η εντύπωση ότι είμαι στενόμυαλος μετά τα παραπάνω, αλλά, πιστέψτε με, δεν είμαι τίποτα άλλο παρά αγανακτισμένος.

Καροφίλης Τριαντάφυλλος
alessanditigana@yahoo.gr

Φίλε Τριαντάφυλλε,
Σωστά τα όσα γράφεις περί εμπορευματοποίησης του Τόλκιν, δεν θα πρέπει, ωστόσο, να παραβλέψεις το γεγονός πως τα βιβλία του έγιναν γνωστότερα στο ευρύ κοινό μ' όλο αυτόν το θόρυβο γύρω από την ταινία (ουδέν κακόν αμιγές καλού). Προσωπικά η ταινία μού άρεσε αρκετά και χάρηκα για τις 13 υποψηφιότητες Οσκαρ που απέσπασε, κυρίως δε για αυτήν του Ian McKellen στο ρόλο του Gandalf, αν και αποτελεί παράλειψη, κατά τη γνώμη μου, το ότι δεν συμπεριλήφθηκε στις υποψηφιότητες και ο Christopher Lee ως Saruman.

HINTS & TIPS

Αγαπητό "PC Master",

Ξέροντας πως σας αρέσει να είστε το καλύτερο περιοδικό στην Ελλάδα, σας στέλνω μία πρόταση για να γίνετε ακόμη καλύτεροι! Στη στήλη "Hints & Tips", κατά την ταπεινή μου άποψη, θα ήταν μεγάλη διευκόλυνση για τους αναγνώστες αν βάζατε έναν πίνακα με τα cheats που περιέχουν προηγούμενα τεύχη του περιοδικού. Το είχατε και παλιότερα ως "Hints & Tips των τελευταίων τριών τευχών", αλλά για κάποιον λόγο το βγάλατε. Ετσι, τώρα σας παρακαλώ να το επαναφέρετε, καθώς δεν είναι λίγες οι φορές που έχω αναγκαστεί να ψάχνω όλα τα παλιότερα τεύχη για κάποιο cheat.

Σας ευχαριστώ εκ των προτέρων,
Lord Demon
txc_masters@hotmail.com

Φίλε μας,
Σε ευχαριστούμε θερμά για τα καλά σου λόγια. Να είσαι σίγουρος πως θα εξετάσουμε την πρότασή σου. Ηδη ο Κλάδης μαστιγώνεται καθημερινά για να ολοκληρώσει τις νέες databases του "PC Master" (πρόκειται για ένα ολοκαίνουριο, πρωτότυπο μαρτύριο που ανακάλυψε πρόσφατα ο Σαρκ-Σατ: Υποχρεώνει τους συντάκτες να φτιάξουν databases για όλες τις λύσεις, τα hints, τα game reviews κ.ο.κ. που γράφτηκαν ποτέ στο "PC Master", στη συνέχεια τις ελέγχει εξονυχιστικά και μόλις εντοπίσει ένα, έστω μικρό λάθος, τις σβήνει και τους βάζει να τις ξαναγράψουν από την αρχή!), οπότε σύντομα αναμένονται αποτελέσματα...

ΝΕΑ ΣΤΗΛΗ;

Αγαπητό "PC Master",

Εχω μια πρόταση για το περιοδικό σας. Αυτή είναι η πρώτη φορά που γράφω. Παίρνω το περιοδικό σας εδώ και 2,5 χρόνια περίπου. Είναι από τα πιο αξιόπιστα περιοδικά που κυκλοφορούν. Η πρόταση που θέλω να σας κάνω είναι για τη δημιουργία μιας στήλης, όπου θα μπορείτε να κάνετε reviews για τα προγράμματα Ελλήνων προγραμματιστών αλλά και ξένων. Αν γίνει μια τέτοια στήλη, θα ήταν μια φοβερή καινοτομία για τα ελληνικά περιοδικά, τα οποία σπάνια παρουσιάζουν προγράμματα από Ελληνες. Φυσικά, όπως θα καταλάβατε, είμαι και εγώ ένας προγραμματιστής, αν και ακόμα βρίσκομαι στην αρχή. Ελπίζω σε υλοποίηση της πρότασης σύντομα.

Τσικερδέκης Μιχάλης (Micdhack)
micdhack@freemail.gr



terranova
ΦΑΝΤΑΣΤΙΚΗ ΒΙΒΛΙΟΘΗΚΗ
ΤΑ ΕΠΗ ΤΩΝ ΑΘΑΝΑΤΩΝ



ΦΑΝΤΑΣΤΙΚΗ ΒΙΒΛΙΟΘΗΚΗ
ΠΑΝΤΕΛΗΣ ΓΙΑΝΝΟΥΛΑΚΗΣ
ΙΣΤΟΡΙΕΣ ΠΟΥ ΔΕΝ ΔΙΗΓΗΘΗΚΕ ΠΟΤΕ ΚΑΝΕΙΣ
terranova



terranova
ΦΑΝΤΑΣΤΙΚΗ ΒΙΒΛΙΟΘΗΚΗ
ΒΑΜΠΙΡ
ΟΙ ΣΚΟΤΕΙΝΕΣ ΔΙΗΓΗΣΕΙΣ



terranova
ΦΑΝΤΑΣΤΙΚΗ ΒΙΒΛΙΟΘΗΚΗ
ΡΟΜΠΕΡΤ ΜΠΛΟΧ
ΠΑΡΑΞΕΝΟΙ ΚΟΣΜΟΙ

Αλληλογραφία

Φίλε Μιχάλη,
Να είσαι σίγουρος πως θα εξετάσουμε με προσοχή την ενδιαφέρουσα πρότασή σου. Καλή επιτυχία και σε σένα, μια και διάλεξες να ακολουθήσεις το δύσκολο δρόμο ενός προγραμματιστή!

ΔΙΛΗΜΜΑ!

Αγαπητό "PC Master",
Είμαι αναγνώστης σου εδώ και αρκετό καιρό. Η ύλη του περιοδικού με καλύπτει πλήρως, αλλά θα ήθελα να σου κάνω μία πρόταση. Κάθε μέλος της κοινότητας της τεχνολογίας αλλά και του περιοδικού αντιμετωπίζει ένα ομηρικό δίλημμα (θα έλεγα με πολλή υπερβολή) και αυτό δεν είναι άλλο από την επιλογή ενός Η/Υ που να είναι στα μέτρα του, ενός Η/Υ που να αντέχει για καιρό και να ικανοποιεί τις ανάγκες του. Ετσι, θα ήθελα να σου προτείνω να κάνεις κάθε μήνα θέμα για τον τέλειο Η/Υ που ταιριάζει στον gamer, τον απλό χρηστή αλλά και τον power user (βλ. τεύχος 99 του "PC Master" "THE DREAM MACHINE"). Ξέροντας ότι κάτι τέτοιο, όμως, θα σπαταλούσε πολύτιμες σελίδες κάθε μηνιαίου τεύχους, στερώντας έτσι άλλες στήλες αρκετά ενδιαφέρουσες σε πολλούς αναγνώστες, θα μπορούσε το άρθρο να είναι σε μορφή ".pdf" και να συμπεριλαμβάνεται στο CD-ROM!!! Σίγουρα θα πρέπει να σε επιβαρύνω κάθε μήνα με έρευνα αγοράς για να βρεις έτσι τα κατάλληλα προϊόντα, αλλά γι' αυτό είσαι εδώ άλλωστε, για να μας κάνεις ΟΛΑ ΤΑ ΧΑΤΙΡΙΑ!!! ΧΑΧΑΧΑΧΑΧΑΧΑ...

Υλοποιώντας αυτή την ιδέα, θα αποφύγετε πολλά e-mails όπου οι αναγνώστες σας ρωτάνε τι Η/Υ να πάρουν ή αν αξίζει να αλλάξουν κάρτα γραφικών! Ενας από αυτούς είμαι και γω, μια και μετά τη συντροφιά που μου κράτησε ο πρώτος μου Η/Υ εδώ και 8 χρόνια, είμαι διατεθειμένος να σπαταλήσω μερικά χρήματα για την αγορά ενός καλού μηχανήματος. Ομως, μη αποτελώντας εξαίρεση, δυσκολεύομαι να διαλέξω, αν και είμαι αρκετά καλά ενημερωμένος γύρω από τους Η/Υ.
Φιλικά,
Δημήτρης Χριστοδούλου
groovy@oneway.gr

Φίλε Δημήτρη,
Μελετάμε την προσαρμογή της στήλης "Πριν Αγοράσετε" ώστε να βρίσκεται πιο κοντά στα όσα κι εσύ προτείνεις. Δεν αποκλείεται στο επόμενο τεύχος, όπου σας προϊδεάζω ήδη πως θα πρέπει να περιμένετε ΠΟΛΛΕΣ και ΜΕΓΑΛΕΣ εκπλήξεις, να δεις την αλλαγή αυτή. Αλλος για χατίρια, τώρα που είμαι στις καλές μου;

A GREEK WORK

...Ή αλλιώς μία ελληνική δουλειά (ελληνιστί). Πρόσφατα μίλησα με τον Web master (ελληνική λέξη γι' αυτό δεν ξέρω...) της σελίδας GBXEmu.com (http://gbxemu.com) και συζητήσαμε σχετικά με το να μεταφραστεί η σελίδα στα ελληνικά (εγώ θα τη μεταφράσω βεβαίως, βεβαίως - όχι κ.κ. Κράτσα, μη με μαστιγώσετε πάλι, δεν αντέχω κάθε 0,2 ms, ας το πάμε στα 0,3! ΧΤΣΑΝΓΚ!!!). Μιλήσαμε, λοιπόν, και μου είπε πως ενδιαφέρεται πραγματικά για την πραγματοποίηση αυτού που συζητούσαμε (πώς τα λέω ο άτιμος) και μάλλον κατά 99,999% θα γίνει. Οπότε χαράς ευαγγέλια για τους εμιουλεϊτοράδες (emulatoráδες), ειδικά του Game Boy & Game Boy Advance! Α! Κάτι που ήθελα καιρό να το πω! Βρε παιδιά, φτάνει με τις μουσικομαχίες! Φτάνει πια! (άσχετο αυτό). Στο θέμα μας πάλι, λοιπόν. Αυτό που θέλω να πω είναι ότι υπάρχει ενδιαφέρον από τους ιδιοκτήτες ιστοσελίδων - ή sites, όπως θέλετε - για την ύπαρξη ελληνικών στις σελίδες τους. Παρακαλώ σε δημοσίευση, γιατί το θεωρώ σοβαρό το θέμα. Αντε, και σε MSN στα ελληνικά!
Σας ευχαριστώ πολύ προκαταβολικά,
Σιωπούδης Θάνος
thans83@hotmail.com

Φίλε Θάνο,
Είναι πολύ ενδιαφέρουσα η είδηση που μας γράφεις και ελπίζουμε να υπάρξει παρόμοιο ενδιαφέρον και από άλλα sites. Ας τα βλέπουν αυτά όσοι κινδυνολογούν για τη διείσδυση ξένων λέξεων στην ελληνική γλώσσα και τα συναφή - εδώ ετοιμάζονται να διεισδύσουν ολόκληρες... ελληνικές σελίδες σε ξένα sites και έπεται συνέχεια!

Αγγελίες

Θέλετε να πουλήσετε, να αγοράσετε, να ανταλλάξετε ή ακόμα και να ... χαρίσετε κάποιο προϊόν; Τότε η στήλη "Αγγελίες" του "PC Master" είναι εδώ και περιμένει την επιστολή ή το e-mail σας!
Προσοχή: *Οι καταχωρίζοντες μικρές αγγελίες φέρουν στο ακέραιο την ευθύνη των κειμένων των αγγελιών τους. Το περιοδικό δεν έχει τη δυνατότητα να ελέγξει την ορθότητα των στοιχείων κάθε αγγελίας.*

SOFTWARE

ΠΩΛΕΙΤΑΙ original και αχρησιμοποίητο το The Legend of the Prophet and the Assassin. Τιμή έκπληξη. Επιπλέον το Actua Soccer 3, το Colin McRae 2, το Sydney 2000 (1.250 δρχ. ή 3,67 ευρώ έκαστο). Και τα τρία μαζί 3.000 δρχ. ή 8,8 ευρώ. Για περισσότερες πληροφορίες απευθυνθείτε:
Ονομα: Αρης Καλαϊτζίδης
Τηλέφωνο: 04610 98524, 0946-345392

ΠΩΛΟΥΝΤΑΙ original τα εξής παιχνίδια: Final Fantasy 8 (4.500 δρχ.), Druuna (4.500 δρχ.), FIFA 2001 (4.000 δρχ.), NBA Live 2001 (4.000 δρχ.) και Fallout Tactics 3 (5.500 δρχ.) μαζί με τα manuals τους. Για περισσότερες πληροφορίες απευθυνθείτε:
Ονομα: Γεώργιος Πλιάτσιος
Τηλέφωνο: 04610 87575, 0972-192696

ΠΩΛΟΥΝΤΑΙ αυθεντικά τα Pompeii, Demolition Racer και 3D Movie Maker. Τιμές συζητήσιμες. Για περισσότερες πληροφορίες απευθυνθείτε:
Ονομα: Στέφανος Κοσκίνας
Τηλέφωνο: 010 7223514 (τις καθημερινές μόνο από τις 17:30 και μετά)
E-mail: arosa@hol.gr

HARDWARE

ΠΩΛΕΙΤΑΙ IBM THINKPAD 380C με Pentium 166 MMX, 16MB RAM, 1,2GB HDD, 16x CD-ROM, 2MB SVGA, monitor 12,1 TFT, modem PC card 14,4 , LI-ON battery με όλα τα manuals. Τιμή 120.000 δρχ. Για περισσότερες πληροφορίες απευθυνθείτε:
Ονομα: Γιάννης Κλωνάτος
Τηλέφωνο: 010 7710142, ώρες 18:00 - 20:00

ΠΩΛΕΙΤΑΙ Pentium 133, οθόνη 15", CD-ROM 52x, πληκτρολόγιο, ποντίκι Microsoft. Τιμή: 150.000 δρχ. Για περισσότερες πληροφορίες απευθυνθείτε:
Ονομα: Γιάννης
Τηλέφωνο: 0937-593843

ΠΩΛΕΙΤΑΙ TV Tuner Philips, Celeron 300A, Matrox Millennium G200, SoundBlaster 64 PCI, 2x64MB RAM PC-100. Τιμές συζητήσιμες. Για περισσότερες πληροφορίες απευθυνθείτε:
Ονομα: Θωμάς Θωμαΐδης
Τηλέφωνο: 0977-416062
E-mail: impaler_tepes@hotmail.com

ΔΙΑΦΟΡΑ

ΠΩΛΕΙΤΑΙ κινητό Nokia 8210 με το κουτί του σε πολύ καλή κατάσταση. Δώρο μία έξτρα πρόσοψη. Για περισσότερες πληροφορίες απευθυνθείτε:
Ονομα: Αρης Καλαϊτζίδης
Τηλέφωνο: 04610 98524, 0946-345392

ΠΩΛΕΙΤΑΙ το Microsoft Sidewinder Force Feedback Wheel με δώρο το Monster Track Madness 2. Σχεδόν αχρησιμοποίητο. Μόνο 35.000 δρχ. Για περισσότερες πληροφορίες απευθυνθείτε:
Ονομα: Γιάννης Νοταράς
Τηλέφωνο: 0973-056654

PC

Αλλο ένα remake θα κάνει σύντομα την εμφάνισή του στους κινηματογράφους. Τι νομίζατε, πως τα πάντα θα τελείωναν με τους "Αγγέλους του Τσάρλι" και τον "Πλανήτη των πιθήκων";

του Οδυσσέα Κουράφαλου
darklord@compupress.gr



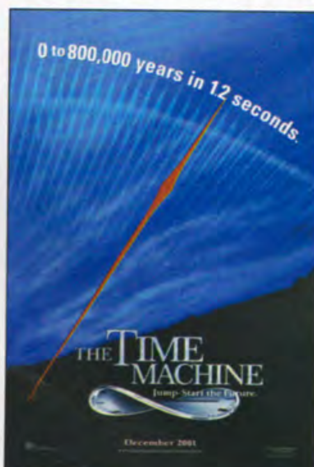
THE TIME MACHINE

Σκηνοθεσία
Gore Verbinski, Simon Wells

ΠΡΩΤΑΓΩΝΙΣΤΟΥΝ
Guy Pearce, Jeremy Irons, Yancey Arias

Αυτόν το μήνα αποφάσισα να αναφερθώ σε μια ταινία που θα κυκλοφορήσει στο άμεσο μέλλον, αλλά για την οποία ακόμη δεν υπάρχουν αρκετά στοιχεία. Οπως ακριβώς, λοιπόν, πριν από λίγο καιρό είδαμε στις κινηματογραφικές αίθουσες τη "νέα έκδοση" (γιατί δεν μπορώ να πω πως ήταν απλώς "remake") του πασίγνωστου "Πλανήτη των πιθήκων" από τον Tim Burton, έτσι ακριβώς σύντομα θα βρίσκεται κοντά μας άλλη μία κλασική ταινία προσαρμοσμένη στις ανάγκες του νέου αιώνα.

Πρόκειται για την ιστορία της "**Μηχανής του Χρόνου**", από τον **H. G. Wells**. Στην "παλιά" εκδοχή, ένας επιστήμονας δημιουργεί στο εργαστήριό του ένα μηχάνημα το οποίο μπορεί να ταξιδέψει στο χρόνο. Με αυτό σκοπεύει να αποδείξει τόσο στον υπόλοιπο κόσμο - και ιδιαίτερα στους συναδέλφους του - όσο και στον ίδιο τον εαυτό του πως το ταξίδι στο χρόνο δεν είναι κάτι το ασύλληπτο, που ανήκει στη σφαίρα του φανταστικού. Οταν, τελικά, η μηχανή αυτή έχει ολοκληρωθεί, ο επιστήμονας τη δοκιμάζει ταξιδεύοντας αρχικά στο κοντινό μέλλον και αργά αλλά σταθερά αυξάνοντας τη χρονική διαφορά με τη δική του εποχή, φτάνοντας μέχρι 800.000 χρόνια μπροστά. Εκεί το ταξίδι του φτάνει στο τέλος του, ενώ αυτός βρίσκεται σε έναν διαλυμένο κόσμο όπου η ανθρωπότητα έχει διχαστεί, παίζοντας το παιχνίδι του κυνηγού και του κυνηγημένου. Στην επιφάνεια της γης όλα αποπνέουν μια ψευδή αίσθηση ασφάλειας, ενώ η ζωή - αν και αρκετά διαφορετική από τα δεδομένα της εποχής του - μοιάζει φυσιολογική. Στο υπέδαφος, όμως, κατοικούν κάποια περίεργα πλάσματα, τα οποία προκαλούν φόβο στους ανθρώπους. Πρόκειται για πρωτόγονα τέρατα με τρομακτική εμφάνιση που, ουσιαστικά, καμία σχέση δεν φαίνεται να έχουν με τον κόσμο όπου ο πρωταγωνιστής ταξίδεψε. Τα πάντα, όμως, δεν είναι όπως αρχικά φαίνονται, όπως προστάζουν άλλωστε και τα παραδοσιακά κλισέ του είδους. Ο πρωταγωνιστής βρίσκεται ανάμεσα σε δύο "ομάδες", δύο διαφορετικές κοινωνίες χωρίς άμεσο τρόπο επιστροφής στον κόσμο του.



Πρόκειται για την ιστορία της "Μηχανής του Χρόνου" από τον H. G. Wells.

Τα σημεία στα οποία θα διαφέρει η νέα ταινία από την κλασική έκδοση δεν είναι ακόμη γνωστά, όπως δεν είναι γνωστό αν θα είναι "απόδοση" ή "μεταφορά" του σεναρίου στις κινηματογραφικές αίθουσες. Εντούτοις, πιστεύω πως πιθανότερη είναι η "μεταφορά", αφού στην υλοποίηση της ταινίας εμπλέκεται και ο δισέγγονος του αρχικού εμπνευστή της ιστορίας H.G. Wells, ο **Simon Wells**. Βέβαια, ο Simon Wells δεν έχει τις ιδανικότερες αρχικές προϋποθέσεις, αφού στο ιστορικό του συγκαταλέγονται μόνο ταινίες όπως οι... "Casper 2", "We're back! A Dinosaur Story" και η "An American Tail: Fievel Goes West". Μιλάμε, δηλαδή, για... συνέχειες παιδικών ταινιών! Αυτό, όμως, που με κάνει και αισιοδοξώ είναι το παράδειγμα του "τρελού" Peter Jackson, ο οποίος μετά το "Braindead" και το "Bad Taste" βρέθηκε να σκηνοθετεί με μοναδικό τρόπο το εξαιρετικό "Lord of the Rings".

Τι θα πρέπει, λοιπόν, να περιμένουμε από την ταινία; Κανείς δεν ξέρει ακόμη. Το σίγουρο, που φαίνεται και από το σχετικό poster, είναι πως η ταινία θα είναι αρκετά πιο γρήγορη σε εξέλιξη και δράση από την κλασική εκδοχή (το σλόγκαν της νέας έκδοσης είναι "από 0 σε 800.000 χρόνια σε 1,2 δευτερόλεπτα"!). Ο πρωταγωνιστής φαίνεται σαφώς νεότερος απ' ό,τι ο αντίστοιχος της παλιάς ταινίας, ενώ δεν θα μπορούσε να απουσιάζει το απαραίτητο συναίσθημα. (Αφού ακόμη και στον πλανήτη των πιθήκων "χώθηκε" και αυτό το στοιχείο, αν και όχι και τόσο... επιτυχημένα, call me "γλάστρα"!!!). Αν και θεματολογικά η ταινία είναι επιστημονικής φαντασίας, το ίδιο το σενάριο δεν ευνοεί τη χρήση υπερβολικών εφέ και CGI (Computer Generated Imagery - κοινώς, "γραφικά") εικόνων, αφού το μόνο σημείο που τα "σηκώνει" είναι αυτό του ταξιδιού στο χρόνο. Μη φανταστείτε πως ο πρωταγωνιστής "πηδάει" ξαφνικά 800.000 χρονάκια πίσω για να... πεταχτεί ως το κοντινό περίπτερο και μετά επιστρέφει, ούτε καμιά υπερχρονομηχανή που πετά αριστερά δεξιά και ψήνει ζωντανούς διάφορους "κανιβαλοειδείς" αντιπάλους - αν και το trailer παρουσιάζει περίεργες καταστάσεις! Οχι, τουλάχιστον αν οι δημιουργοί μείνουν πιστοί στην ιστορία. Αυτό που είναι δεδομένο είναι πως το "Time Machine" δεν θα περάσει απαρατήρητο από τους απανταχού fans της Ε.Φ. Η ταινία ή θα αντιμετωπιστεί ως καλή ή ως η υπέρτατη... φόλα. Ας ετοιμαστούμε, λοιπόν! Το ταξίδι όπου νά 'ναι θα αρχίσει!



CINE news

✖ Ολο το χώρο των νέων αυτόν το μήνα, δυστυχώς ή ευτυχώς, τον καταλαμβάνουν τα βραβεία που θα δοθούν στις ταινίες που διέπρεψαν και φέτος. Μιλάμε, φυσικά, για τα Οσκαβ (διότι ψευδίζω), τα περίφημα χρυσά αγαλματίδια, τα οποία θα τιμήσουν τα μέλη της βιομηχανίας ταινιών του Hollywood και όσους... υπέκυψαν στη σκοτεινή κυριαρχία της!

Πρώτη και καλύτερη ανάμεσα στις ταινίες που συμπεριλαμβάνονται στη λίστα του... σπαραγμού είναι η μεγαλόπρεπη δημιουργία του... προδότη Peter Jackson, το "Αρχοντας των δαχτυλιδιών". Η υπερπαραγωγή, η οποία κατάφερε να εντυπωσιάσει αλλά και να απογοητεύσει πολύ κόσμο, διεκδικεί τιμητικές δάφνες με τη μορφή των αγαλματιδίων για τα μοναδικά εφέ της όπως και για το δεύτερο αντρικό ρόλο, ενώ είναι επίσης υποψήφια για τα Οσκαρ καλύτερης ταινίας, σκηνοθεσίας, σεναριακής προσαρμογής, επεξεργασίας ταινίας (film editing), κοστουμιών, ήχου, τραγουδιού (από την Enya παρακαλώ!), art direction, makeup και, ουφ, ηχητικής επένδυσης! Ούτε λίγο ούτε πολύ, μιλάμε για δώδεκα κατηγορίες με δεκατρείς υποψηφιότητες! Εγώ (και ο Χάρης συμφωνεί) ένα έχω να πω: Peter, άσε τα Oscars! Δεν θέλουμε άλλες επικές, μεγαλόπρεπες ταινίες! Βγάλε το Braindead 2, και 3 και 15! Ακούς εκεί...

Και σαν να μην έφτανε αυτό, το άλλο "έπος", το "Harry Potter" είναι υποψήφιο για την καλύτερη ενδυμασία, art direction και μουσική επένδυση, συναγωνιζόμενο ταινίες όπως το "Pearl Harbor". Μα, τι κατάσταση είναι αυτή; Πού είναι ένα "Νεκρός την Αυγή 3", ένα "Ο Οδοντίατρος 2" ή έστω ένα "Η σπλήνα μου ξεπόρτισε" να δούμε και εμείς μια... μαύρη μέρα! Αμάν πια!

METROPOLIS

Σκηνοθεσία	Taro Rin
ΠΡΩΤΑΓΩΝΙΣΤΟΥΝ	Jamieson Price, Toshio Furukawa

Πρόσφατα, για τις ανάγκες του "αδελφού" περιοδικού "Computer Για Ολους", χρειάστηκε να ασχοληθώ με μία από τις πλέον κλασικές ταινίες, η οποία μάλιστα τυγχάνει να είναι η πρώτη ταινία επιστημονικής φαντασίας που είδε το φως της μέρας! Μιλάω, φυσικά, για την "**Metropolis**" του **Fritz Lang**, ένα μοναδικό όραμα του "κόσμου του μέλλοντος", όπου η κοινωνία έχει διχαστεί σε δύο ομάδες: στην υψηλή κοινωνία και στους εργάτες που τη στηρίζουν. Η αναμενόμενη πάλη των τάξεων που επακολουθεί έχει στο επίκεντρό της μία φτωχή επαναστάτρια, έναν πλούσιο που την ερωτεύεται και ένα... ρομποτικό δημιούργημα. Δεν θα σας πω, όμως, περισσότερα γι' αυτό, αφού το βασικό θέμα μας είναι μία... νέα "Metropolis" που έχει κυκλοφορήσει.

Πρόκειται για την αρκετά δυσεύρετη "Metropolis" του **Taro Rin**, μία ταινία... κινούμενων σχεδίων που αν και δεν είναι αντιγραφή της προαναφερθείσης "Metropolis", σίγουρα δανείζεται αρκετά στοιχεία απ' αυτήν. Η πρώτη διαφορά μεταξύ των δύο ταινιών είναι, φυσικά, το γεγονός πως η μία είναι κινούμενα σχέδια και η άλλη όχι (Duh! Αυτό είναι προφανές!). Η δεύτερη, όμως, είναι πως η νέα "Metropolis" δεν είναι τόσο σεναριακά "δυνατή" όσο η παλαιότερη (και να φανταστεί κανείς πως ήταν... βουβή, ασπρόμαυρη ταινία!). Αυτό που χαρακτηρίζει τη "Metropolis" του Taro Rin είναι πως αποτελεί μία υπερχρωματισμένη εκδοχή ενός απαισιόδοξου μέλλοντος, μία περίεργη ιστορία δοσμένη περισσότερο μέσα από τις εικόνες και όχι από το σενάριό της. Εδώ, δυστυχώς, υπάρχει ένα μειονέκτημα: Οι δημιουργοί της ταινίας επικεντρώνονται κυρίως στο θέμα του τίτλου, στην τεράστια Μητρόπολη δηλαδή, παρουσιάζοντάς την επιβλητική και μεγαλοπρεπή στο μεγαλύτερο τμήμα της ταινίας και αγνοώντας τα υπόλοιπα στοιχεία της. Πρωταγωνιστές, αντίθετα με την κλασική "Metropolis", δεν είναι οι κάτοικοι της πόλης αλλά η ίδια η πόλη, το τερατούργημα της εξέλιξης του ανθρώπινου γένους.

Το στυλ της ταινίας οφείλει πολλά σε όλες τις αγαπημένες ταινίες επιστημονικής φαντασίας που μέχρι σήμερα θεωρούνται "must". Ετσι, ο θεατής αναγνωρίζει εύκολα επιρροές τόσο από την πρώτη "Metropolis" όσο και από τις "Blade Runner" και "Brazil". Η ταινία δεν είναι αντιγραφή κάποιας άλλης ούτε μία νέα ιδέα, αφού βάση της είναι το... αρχαίο ομώνυμο κόμιξ (Manga) του 1949 του Osamu Tezuka, ενώ στη μοντέρνα απόδοσή της έχει συνεισφέρει τα μέγιστα ο "θεός" του χώρου **Katsuhiro Otomo**, ο οποίος είναι γνωστός από το περίφημο Manga έπος "Akira", το οποίο έκανε γνωστά τα γιαπωνέζικα κινούμενα σχέδια στον υπόλοιπο κόσμο. Από όλα αυτά είναι κατανοητό πως η "Metropolis" του Taro Rin δεν είναι μία ταινία για το μυαλό, αλλά ένα θέαμα για τα μάτια, μία από εκείνες τις ταινίες που τις βλέπεις για να τις δεις και να αφεθείς στην οπτικοακουστική πανδαισία, που οι δημιουργοί τους έφτιαξαν αποκλειστικά για εσένα. Το πρόβλημα τώρα είναι το... πού θα τη βρούμε, αφού τα Manga εξακολουθούν να μην έχουν ιδιαίτερη επιτυχία στην Ελλάδα και ελάχιστα μόνο καταστήματα φιλοξενούν τέτοιους τίτλους (για κινηματογράφους... ούτε κουβέντα!).



New DVD Releases

- Tomb Raider
- Snow Day
- Blow
- Jacobs Ladder
- Dude, where's my car
- Boys don't cry
- Forrest Gump
- Godfather Trilogy
- Proof of life
- Captain Corelli's Mandolin

ΑΠΟΤΕΛΕΣΜΑΤΑ

Τέλος εποχής για τη στήλη "Master of Puzzles", την οποία αποφασίσαμε να θυσιάσουμε για να εντάξουμε σε μόνιμη βάση μεγαλύτερους διαγωνισμούς, όπως γίνεται στα τελευταία τεύχη με τους "Lord of the Rings" και "Aquanox". Αλλωστε, η ανταπόκρισή σας μας έδωσε να καταλάβουμε ότι προτιμάτε τους μεγάλους

ΑΠΟΤΕΛΕΣΜΑΤΑ ΔΙΑΓΩΝΙΣΜΟΥ

Master of puzzles

ΤΕΥΧΟΣ 146 — ΔΕΚΕΜΒΡΙΟΣ 2001

MULTI QUIZ

"Εκπροσωπεί" αρκετές ξένες εταιρείες στην ελληνική αγορά.

1	2	3	4	5	6
B	E	A	C	O	N

1 Τι κοινό έχει ο Ολυμπιακός με τα χελιδόνια;
- A. Οσο και η ερώτηση με το γενικό θέμα της στήλης.
- B. Το χειμώνα βλέπει την Ευρώπη από πολύ μακριά...
- P. Χιχι...

2 Σε ποιο κάστρο "ανήκει" ο Ayden στο Heroes Of Might And Magic III;
- A. Dungeon
- B. WTC
- E. Hellfire

3 Σε ποιον ανήκει η ατάκα "Have you ever danced with the devil...;"
- S. Στους D-Devils
- A. Στον Jack "Joker" Napier
- Z. Στον Guybrush

4 Ποιος ήταν ο εχθρός της Gaia στο Final Fantasy: The Spirits Within;
- Q. Οι Talibans
- C. Φαντάσματα εξωγήινων πλασμάτων
- N. O Ifrit, ο Odin και ο Leviathan

5 Επαναστατική αλλαγή στο επερχόμενο νέο Heroes of Might and Magic.
- L. Η εμφάνιση νέας φυλής με υπέρτατο unit τον Kraaatsah, με το θανατηφόρο Whip Of Agony του
- O. Η άμεση συμμετοχή των ηρώων κατά τη διάρκεια της μάχης
- K. Η εμφάνιση μονάδων που διαθέτουν συνδυασμένες τις ιδιότητες μονάδων από παλαιότερα Homm

6 Το username του σκιτσογράφου μας για τις ανάγκες του mailcity
- V. Pastel
- L. Kavalet
- N. Markador

Χμμμ!

1 Κανένα, θα πετάξουν μακριά εξαιτίας του θορύβου.

2 Είτε 111 μήλα συν 29 πορτοκάλια είτε πολλά φρούτα.

Οι νικητές κερδίζουν 10 αντίτυπα του παιχνιδιού "ΕΡΕΒΟΣ", προσφορά των εκδόσεων Γενναδείου Σχολής.

- ΚΑΡΑΓΕΩΡΓΟΣ ΘΕΟΔΩΡΟΣ, ΧΑΪΔΑΡΙ
- ΠΕΡΔΙΟΥ ΜΑΡΙΟΣ, ΘΕΣ/ΝΙΚΗ
- ΧΑΝΙΩΤΗΣ ΝΙΚΟΛΑΟΣ, ΑΘΗΝΑ
- ΧΑΤΖΗΝΙΚΟΛΑΟΥ ΣΟΥΖΑΝΑ, ΠΑΛΛΗΝΗ
- ΧΑΤΖΗΙΩΑΝΝΙΔΟΥ ΠΑΝΑΓΙΩΤΑ, ΘΕΣ/ΝΙΚΗ
- ΚΗΠΟΥΡΟΠΟΥΛΟΣ ΠΕΤΡΟΣ, ΠΕΙΡΑΙΑΣ
- ΧΡΙΣΤΟΦΟΡΙΔΟΥ ΔΑΦΝΗ, ΘΕΣ/ΝΙΚΗ
- ΑΘΑΝΑΣΟΠΟΥΛΟΣ ΕΠΑΜΕΙΝΩΝΔΑΣ, ΑΘΗΝΑ
- ΠΑΛΑΚΙΔΗΣ ΝΙΚΟΛΑΟΣ, ΑΛΕΞ/ΠΟΛΗ
- ΔΑΠΟΛΑΣ ΧΡΗΣΤΟΣ, ΑΘΗΝΑ

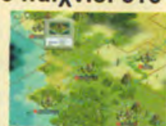


PHOTO QUIZ

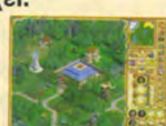
Οι τσαπατσούληδες συντάκτες του "PC Master" κάνουν συνεχώς λάθη και δίνουν λανθασμένες φωτογραφίες με κάθε άρθρο τους. Βοηθήστε τον απελπισμένο αρχισυντάκτη να βγάλει άκρη και ταιριάξτε κάθε φωτογραφία με το παιχνίδι στο οποίο αντιστοιχεί.


TRADE EMPIRES

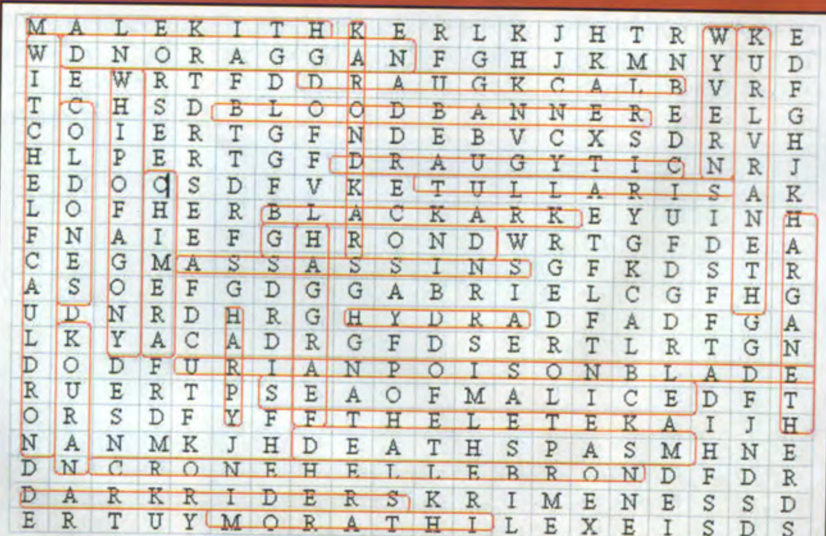

BALLISTICS


SID MEIER'S CIVILIZATION III


REAL WAR


HEROES OF MIGHT AND MAGIC IV

ΚΡΥΠΤΟ ΛΕΞΟ



ΔΙΑΓΩΝΙΣΜΩΝ

διαγωνισμούς, με τα πλουσιότερα και ποικίλα δώρα! Για τους διαγωνισμούς των "Master of Puzzles" που εκκρεμούν, θα συνεχίσουμε να δημοσιεύουμε τα αποτελέσματά τους για τα δύο επόμενα τεύχη - ας μην ανησυχούν οι νικητές, τα δώρα τους δεν χάνονται!

ΑΠΟΤΕΛΕΣΜΑΤΑ ΔΙΑΓΩΝΙΣΜΟΥ the LORD OF the RINGS

ΛΥΣΕΙΣ

1. Ποιο ήταν το πρώτο βιβλίο φαντασίας του Tolkien; *Ο Χόμπιτ*
2. Τι προσπαθούν να καταστρέψουν οι ήρωες της ταινίας "The Lord of the Rings"; *Το Δαχτυλίδι*
3. Πόσα είναι τα μέλη της Συντροφιάς του Δαχτυλιδιού; *9*



ΟΙ ΝΙΚΗΤΕΣ ΤΩΝ 3 ΣΕΙΡΩΝ ΒΙΒΛΙΩΝ ΤΟΥ ΤΖ. Ρ.Ρ. ΤΟΛΚΙΝ

ΕΠΩΝΥΜΟ	ΟΝΟΜΑ	ΠΕΡΙΟΧΗ
ΒΑΡΙΚΟΣ	ΧΑΡΗΣ	ΑΘΗΝΑ
ΓΕΩΡΓΟΜΑΝΩΛΗΣ	ΘΕΟΔΩΡΟΣ	ΑΡΓΥΡΟΥΠΟΛΗ
ΤΣΑΡΜΠΟΥ	ΠΑΝΑΓΟΥΛΑ	ΑΘΗΝΑ

Μία προσφορά των εκδόσεων ΑΙΟΛΟΣ





Μία προσφορά των εκδόσεων



ΟΙ ΝΙΚΗΤΕΣ ΤΩΝ 3 ΤΡΙΛΟΓΙΩΝ "Ο ΑΡΧΟΝΤΑΣ ΤΩΝ ΔΑΧΤΥΛΙΔΙΩΝ" ΚΑΙ ΤΩΝ 3 "ΧΟΜΠΙΤ"

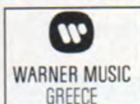
ΕΠΩΝΥΜΟ	ΟΝΟΜΑ	ΠΕΡΙΟΧΗ
ΓΡΗΓΟΡΙΑΔΗΣ	ΣΤΑΥΡΟΣ	ΗΛΙΟΥΠΟΛΗ
ΕΥΑΓΓΕΛΟΥ	ΝΙΚΟΣ	ΝΕΑ ΣΜΥΡΝΗ
ΛΕΟΝΤΙΑΔΗΣ	ΘΩΜΑΣ	ΠΕΡΙΣΤΕΡΙ



ΟΙ ΝΙΚΗΤΕΣ ΤΩΝ 10 SOUNDTRACKS ΤΗΣ ΤΑΙΝΙΑΣ "THE LORD OF THE RINGS: THE FELLOWSHIP OF THE RING"

ΕΠΩΝΥΜΟ	ΟΝΟΜΑ	ΠΕΡΙΟΧΗ
ΑΘΑΝΑΣΑΚΟΠΟΥΛΟΣ	ΜΑΡΙΟΣ	ΠΑΤΡΑ
ΑΝΑΣΤΑΣΙΑΔΗΣ	ΕΡΝΕΣΤΟΣ	ΗΡΑΚΛΕΙΟ
ΒΟΥΡΕΚΑΣ	ΣΟΦΟΚΛΗΣ	ΠΑΡΓΑ
ΛΑΖΟΣ	ΑΓΓΕΛΟΣ	ΙΩΑΝΝΙΝΑ
ΜΑΡΚΑΚΗΣ	ΚΩΝΣΤΑΝΤΙΝΟΣ	ΗΡΑΚΛΕΙΟ
ΝΤΑΛΕΣ	ΔΗΜΗΤΡΙΟΣ	ΑΤΑΛΑΝΤΗ
ΡΟΖΑΚΗΣ	ΓΙΑΝΝΗΣ	ΧΑΝΙΑ
ΣΙΓΑΛΑΣ	ΜΑΤΘΑΙΟΣ	ΚΑΜΙΝΙΑ
ΧΑΝΙΩΤΗΣ	ΝΙΚΟΛΑΟΣ	ΑΘΗΝΑ
ΧΑΡΑΛΑΜΠΙΔΗΣ	ΜΙΧΑΛΗΣ	ΑΘΗΝΑ

Μία προσφορά της





ΟΙ ΝΙΚΗΤΕΣ ΤΩΝ 4 STARTER DECKS

ΕΠΩΝΥΜΟ	ΟΝΟΜΑ	ΠΕΡΙΟΧΗ
ΒΑΣΙΛΕΙΑΔΗΣ	ΧΡΙΣΤΟΦΟΡΟΣ	ΓΙΑΝΝΙΤΣΑ
ΙΑΤΡΟΥ	ΔΗΜΗΤΡΙΟΣ	ΛΙΒΑΔΕΙΑ
ΣΚΟΠΕΛΙΤΗΣ	ΜΙΧΑΛΗΣ	ΜΥΤΙΛΗΝΗ
ΦΩΣΚΟΛΟΣ	ΙΩΣΗΦ	ΤΗΝΟΣ

Μία προσφορά του



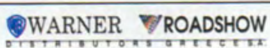
ΟΙ ΝΙΚΗΤΕΣ ΤΩΝ 3 ΕΠΙΤΡΑΠΕΖΙΩΝ ΠΑΙΧΝΙΔΙΩΝ

ΕΠΩΝΥΜΟ	ΟΝΟΜΑ	ΠΕΡΙΟΧΗ
ΣΩΤΗΡΟΠΟΥΛΟΣ	ΑΠΟΣΤΟΛΗΣ	ΑΝΩ ΓΛΥΦΑΔΑ
ΧΕΙΛΑΚΗΣ	ΝΙΚΟΛΑΟΣ	ΑΘΗΝΑ
ΧΟΝΔΡΟΓΙΑΝΝΗΣ	ΣΠΥΡΟΣ	ΑΘΗΝΑ

Μία προσφορά της



Τα ονόματα των νικητών των 100 αφισών, προσφορά της



και των 100 αφισών, προσφορά των εκδόσεων ΑΙΟΛΟΣ δημοσιεύονται στο site του περιοδικού, www.pcmaster.gr.



Οι νικητές του διαγωνισμού μπορούν να προσέρχονται στα γραφεία του περιοδικού, στη διεύθυνση Λ. Συγγρού 44, 117 42 Αθήνα, για να παραλάβουν τα δώρα τους μέχρι τις 15 Μαΐου 2002 και κατά τις ώρες 11:00 έως 17:00.

ΑΠΟΤΕΛΕΣΜΑΤΑ ΔΙΑΓΩΝΙΣΜΟΥ aqua nox "UNDERWATER WORLD"



3 PC GAMES ΚΕΡΔΙΖΟΥΝ ΟΙ:

ΕΠΩΝΥΜΟ	ΟΝΟΜΑ	ΠΕΡΙΟΧΗ
ΛΟΓΟΘΕΤΗΣ	ΧΑΡΑΛΑΜΠΟΣ	ΠΕΙΡΑΙΑΣ
ΞΑΝΘΟΠΟΥΛΟΣ	ΚΥΡΙΑΚΟΣ	ΘΕΣΣΑΛΟΝΙΚΗ
ΠΡΙΓΚΟΣ	ΑΝΔΡΕΑΣ	ΑΘΗΝΑ

Μία προσφορά της BEACON MULTIMEDIA

Οι νικητές του διαγωνισμού θα πρέπει να επικοινωνήσουν με τα γραφεία του περιοδικού στα τηλέφωνα 010 9238672-5.

3 T-SHIRTS ΚΕΡΔΙΖΟΥΝ ΟΙ:

ΕΠΩΝΥΜΟ	ΟΝΟΜΑ	ΠΕΡΙΟΧΗ
ΛΑΡΙΟΥ	ΤΖΟΒΑΝΝΑ	ΠΑΛΑΙΟ ΦΑΛΗΡΟ
ΜΠΕΛΕΚΟΥΚΙΑΣ	ΠΑΝΑΓΙΩΤΗΣ	ΠΑΤΡΑ
ΣΙΓΑΛΑΣ	ΜΑΤΘΑΙΟΣ	ΠΕΙΡΑΙΑΣ

3 ΠΕΤΣΕΤΕΣ ΜΠΑΝΙΟΥ ΚΕΡΔΙΖΟΥΝ ΟΙ:

ΕΠΩΝΥΜΟ	ΟΝΟΜΑ	ΠΕΡΙΟΧΗ
ΚΟΪΘΑΣ	ΒΑΣΙΛΗΣ	ΑΘΗΝΑ
ΚΟΝΤΙΖΑΣ	ΝΙΚΟΣ	ΑΘΗΝΑ
ΣΤΑΜΑΤΙΟΥ	ΓΙΩΡΓΟΣ	ΚΑΛΛΙΘΕΑ

ΔΙΟΡΓΑΝΩΣΗ ΔΙΑΓΩΝΙΣΜΩΝ

PC master CD-ROM

PC master ΚΟΥΠΟΝΙ ΣΥΝΔΡΟΜΗΣ *12 τεύχη*

Στη συνδρομή περιλαμβάνεται έκπτωση 10% για τον ιδιώτη και 20% για τον φοιτητή

❑ ΙΔΙΩΤΕΣ-ΕΤΑΙΡΙΕΣ € 65,00 ❑ ΚΥΠΡΟΣ-ΕΥΡΩΠΗ € 130,00 ❑ ΛΟΙΠΕΣ ΧΩΡΕΣ € 160,00 ❑ ΦΟΙΤΗΤΙΚΗ ΣΥΝΔΡΟΜΗ € 58,00 ΑΡ. ΔΕΛΤ. ΦΟΙΤ. ΤΑΥΤΟΤΗΤΑΣ ______

ΟΝΟΜ/ΜΟ ΣΥΝΔΡΟΜΗΤΗ ______ E-MAIL ______

ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ ______ Τ.Κ. ______ ΠΟΛΗ ______ ΤΗΛΕΦΩΝΟ ______

❑ Εμβασμα: Αριθμός λογαριασμού τράπεζας Πίστεως: 01414900232000897 προς COMPUPRESS A.E.

❑ ταχ. επιταγή Νο ______ ❑ τραπεζική επιταγή Νο ______

Χρεώστε την πιστωτική κάρτα μου ❑ VISA ❑ MASTERCARD ❑ EUROCARD ❑ DINERS *ΥΠΟΓΡΑΦΗ* ______

ΑΡ. ΚΑΡΤΑΣ ______ ΗΜ. ΛΗΞΗΣ ______

Συμπληρώστε το δελτίο με τα στοιχεία σας και στείλτε το μέσω fax στη γραμμή 9242219 ή μέσω ΕΛΤΑ στη διεύθυνση: PC MASTER/Τμήμα Κυκλοφορίας, Λεωφ. Συγγρού 44, 117 42 Αθήνα.
Το ποσό της συνδρομής αποστέλλεται στην ίδια διεύθυνση. Τα ταχυδρομικά τέλη αποστολής επιβαρύνουν το περιοδικό.

PC master ΣΥΜΠΛΗΡΩΣΤΕ ΤΩΡΑ ΤΑ ΤΕΥΧΗ ΠΟΥ ΣΑΣ ΛΕΙΠΟΥΝ!

Συμπληρώστε το δελτίο με τα στοιχεία σας και στείλτε το μέσω fax στη γραμμή 9242219 ή μέσω ΕΛΤΑ στη διεύθυνση:
PC MASTER/Τμήμα Κυκλοφορίας, Λεωφ. Συγγρού 44
117 42 Αθήνα.

Τα τεύχη θα σας παραδοθούν το συντομότερο.

ΤΕΥΧΗ ΠΟΥ ΕΧΟΥΝ ΕΞΑΝΤΛΗΘΕΙ: 1 ΕΩΣ 90

ΔΕΛΤΙΟ ΠΑΡΑΓΓΕΛΙΑΣ ΤΕΥΧΩΝ

ΟΝΟΜΑΤΕΠΩΝΥΜΟ.............. ΗΛΙΚΙΑ..............
ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ.............. ΠΟΛΗ.............. Τ.Κ..............
ΕΠΑΓΓΕΛΜΑ/ΙΔΙΟΤΗΤΑ.............. ΤΗΛΕΦΩΝΟ..............
ΗΜΕΡ/ΝΙΑ ΠΑΡΑΓΓΕΛΙΑΣ.............. ΥΠΟΓΡΑΦΗ..............
❑ Απέστειλα ταχυδρομική επιταγή Νο.............. ❑ Θα πληρώσω με αντικαταβολή μόλις παραλάβω το/τα τεύχος/η.
ΕΠΙΘΥΜΩ να μου αποστείλετε το/τα τεύχος/η με τα εξής στοιχεία:

ΑΡΙΘ. ΤΕΥΧΟΥΣ	ΜΗΝΑΣ ΕΚΔΟΣΗΣ	ΕΤΟΣ ΕΚΔΟΣΗΣ	ΑΝΤΙΤΥΠΑ	ΚΟΣΤΟΣ

ΤΙΜΗ ΕΚΑΣΤΟΥ ΤΕΥΧΟΥΣ ΠΕΡΙΟΔΙΚΟΥ "PC MASTER" 2.000 δρχ. - 5.87 ΕΥΡΩ ΣΥΝΟΛΟ δρχ..............

PC master ΔΕΛΤΙΟ ΚΑΤΑΧΩΡΙΣΗΣ ΑΓΓΕΛΙΑΣ

Το περιοδικό "PC Master" σας δίνει τώρα τη δυνατότητα να καταχωρίσετε την αγγελία σας στην ειδική στήλη αγγελιών αναγνωστών.

Γράψτε την αγγελία σας στον πίνακα που ακολουθεί με ευανάγνωστα γράμματα (μέχρι 15 λέξεις). Σε κάθε τετράγωνο αντιστοιχεί ένα γράμμα. Μεταξύ δύο λέξεων αφήνετε ένα κενό τετράγωνο. Γράφετε με πεζά (μικρά γράμματα), χρησιμοποιώντας κεφαλαία μόνο για λέξεις που θέλετε να ξεχωρίζουν. Στείλτε την αγγελία σας **μέσω fax στη γραμμή 9216847 ή ταχυδρομήστε την στη διεύθυνση: Λεωφ. Συγγρού 44, 117 42 Αθήνα, με την ένδειξη "Στήλη Αγγελιών"**. Οι αγγελίες ιδιωτών δημοσιεύονται με σειρά προτεραιότητας και στην παρούσα φάση δωρεάν. Σημειώστε με x το τετράγωνο κατηγορίας στην οποία επιθυμείτε να δημοσιευθεί η αγγελία σας.

❑ Hardware ❑ Software ❑ Διάφορα

ΟΝΟΜΑΤΕΠΩΝΥΜΟ..............
ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ.............. ΠΟΛΗ.............. Τ.Κ..............
ΗΛΙΚΙΑ.............. ΤΗΛ.............. E-MAIL ADDRESS..............

Game Index

Επειτα από δικές σας προτροπές, αποφασίσαμε να εντάξουμε στην ύλη μας μία μίνι λίστα του... καλού gamer! Σε αυτή τη στήλη θα αναγράφονται κάθε μήνα τα game reviews των 12 τελευταίων τευχών, κατανεμημένα, φυσικά, κατά κατηγορία. Ετσι, θα έχετε όλα τα πρόσφατα game reviews, με τη βαθμολογία και το τεύχος παρουσίασης, ώστε να μπορείτε να εντοπίσετε το review που σας ενδιαφέρει, αλλά και έναν γρήγορο όσο και αντικειμενικό οδηγό για τα καλύτερα παιχνίδια που κυκλοφορούν στην αγορά!

ΠΑΙΧΝΙΔΙ	ΤΕΥΧΟΣ	ΒΑΘΜ.	ΕΙΔΟΣ
ONI	137	85	Action
PROJECT IGI	137	79	Action
QUAKE 3: TEAM ARENA	137	96	Action
TYPING OF THE DEAD	137	77	Action
AMERICAN McGEE's ALICE	138	65	Action
GUNMAN CHRONICLES	139	92	Action
SEVERANCE	139	91	Action
CLIVE BARKER'S UNDYING	140	97	Action
FUR FIGHTERS	140	83	Action
MECHWARRIOR 4	140	88	Action
STAR WARS EPISODE I: BATTLE FOR NABOO	140	68	Action
TRIBES 2	141	92	Action
HALF-LIFE BLUE SHIFT	142	82	Action
MAX PAYNE	143	95	Action
HOUSE OF THE DEAD 2 (THE)	144	80	Action
OPERATION FLASHPOINT	144	89	Action
SERIOUS SAM: THE FIRST ENCOUNTER	144	93	Action
RED FACTION	145	84	Action
ARABIAN NIGHTS	146	78	Action
SPIDERMAN	146	91	Action
ALIEN vs PREDATOR 2	147	85	Action
CODENAME OUTBREAK	147	88	Action
FROM DUSK TILL DAWN	148	87	Action
RETURN TO CASTLE WOLFENSTEIN	148	90	Action
DINO CRISIS	138	77	Action/Adnenture
TIMELINE	138	80	Action/Adnenture
DIABLO 2: LORD OF DESTRUCTION	143	75/90	Action/RPG
BLACK & WHITE	139	95	Action/RPG/Strategy
DELTA FORCE LAND WARRIOR	139	92	Action/Simulation
SHEEP	137	87	Action/Strategy
AGE OF SAIL 2	139	55	Action/Strategy
DESPERADOS: WANTED DEAD OR ALIVE	141	91	Action/Strategy
HOSTILE WATERS	142	90	Action/Strategy
GANGSTERS 2	143	84	Action/Strategy
HEIST	143	49	Action/Strategy
MECH COMMANDER 2	144	92	Action/Strategy
OPSYS	137	75	Adventure
THE WARD	138	91	Adventure
ARTHUR'S KNIGHTS	139	89	Adventure
NECRONOMICON	139	88	Adventure
CHATEAU D' OR	141	70	Adventure
MYST 3	141	98	Adventure
ROAD TO INDIA	142	85	Adventure
SPACE QUEST: THE LOST CHAPTER	142	95	Adventure
KING'S QUEST I: QUEST FOR THE CROWN	144	90	Adventure
MYSTERY OF THE DRUIDS (THE)	145	96	Adventure
QUEST FOR GLORY 4 1/2	145	85	Adventure
SCHIZM	145	98	Adventure
ATLANTIS III	146	96	Adventure
PASSAGE: PATH OF BETRAYAL	146	95	Adventure
DRUUNA	147	40	Adventure
LOCH NESS	148	89	Adventure
SECRETS OF ALAMUT	148	91	Adventure
ΕΡΕΒΟΣ	148	45	Adventure
THE MUMMY	137	77	Adventure/Action
BLAIR WITCH 3	143	80	Adventure/Action
HARRY POTTER	147	90	Adventure/Action
SUMMONER	141	92	RPG
ANARCHY ONLINE	142		RPG
ANACHRONOX	143	91	RPG
EVIL ISLANDS	144	90	RPG
END OF TWILIGHT	146	85	RPG
ICEWIND DALE: HEART OF WINTER	146	60/90	RPG
BALDUR'S GATE II: THRONE OF BHAAL	148	94	RPG
GOTHIC	148	94	RPG
WARLORDS BATTLECRY	140	89	RPG/Strategy
F1 MANAGER	137	86	Simulation
MS FLIGHT SIMULATOR ADD-ONS	137	93/92/95	Simulation
PRO RALLY 2001	137	65	Simulation
DUCATI WORLD CHAMPIONSHIP	138	77	Simulation
NBA LIVE 2001	138	85	Simulation
CHESSMASTER 8000	139	96	Simulation
F1 RACING CHAMP	141	92	Simulation
TRAIN SIMULATOR	142	89	Simulation
CHAMPIONSHIP SURFER	143	73	Simulation
SUPER LEAGUE	143	58	Simulation
SIMS: HOUSE PARTY	144	67	Simulation
EUROFIGHTER TYFOON	145	81	Simulation
MOTO RACER 3	145	97	Simulation
CHAMPIONSHIP MANAGER SEASON 01/02	146	97	Simulation
FIFA 2002	146	88	Simulation
FLIGHT SIMULATOR 2002	146	90	Simulation
F1 2001	147	93	Simulation
COMANCHE 4	148	88	Simulation
ZOO TYCOON	146	74	Simulation/Strategy
HEROES CHRONICLES	137	51	Strategy
MISSION HUMANITY	137	70	Strategy
COSSACKS: EUROPEAN WARS	138	86	Strategy
KINGDOM UNDER FIRE	138	81	Strategy
THEME PARK INC.	138	85	Strategy
FALLOUT TACTICS: BROTHERHOOD OF STEEL	140	94	Strategy
OUTLIVE	140	78	Strategy
TIMES OF CONFLICT	140	38	Strategy
WORMS WORLD PARTY	140	81	Strategy
SETTLERS 4	141	84	Strategy
EMPEROR: BATTLE FOR DUNE	142	90	Strategy
TROPICO	142	76	Strategy
AMERICA	143	75	Strategy
STEEL SOLDIERS	143	86	Strategy
STAR TOPIA	144	93	Strategy
COMMANDOS 2	145	87	Strategy
YURI'S REVENGE	145	92	Strategy
SUPER BUST A MOVE	146	86	Strategy
CIVILIZATION III	147	96	Strategy
STAR WARS: GALACTIC BATTLEGROUNDS	147	87	Strategy
THE CORPORATE MACHINE	147	84	Strategy
EMPIRE EARTH	148	88	Strategy
MYTH 3	148	81	Strategy

ΛΑΛΗΜΕΝΑ ΚΥΚΛΩΜΑΤΑ

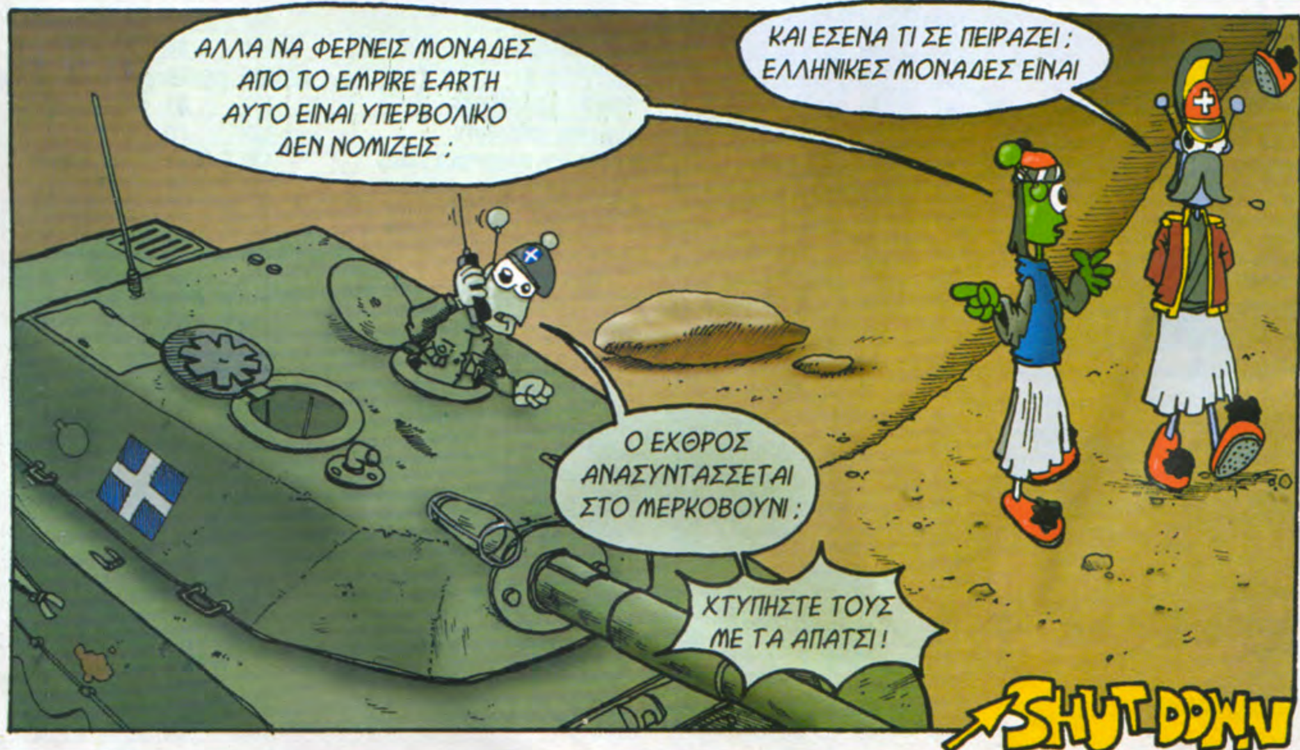
1821

ΠΑΝΑΓΙΩΤΗΣ. Ι. ΛΥΡΗΣ
markador@mailcity.com

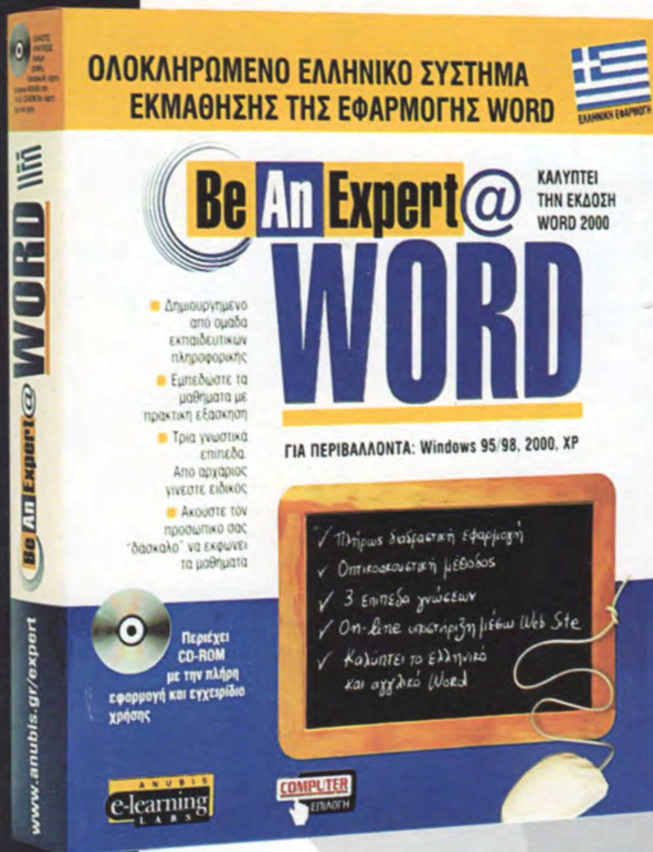








Be An Expert@WORD

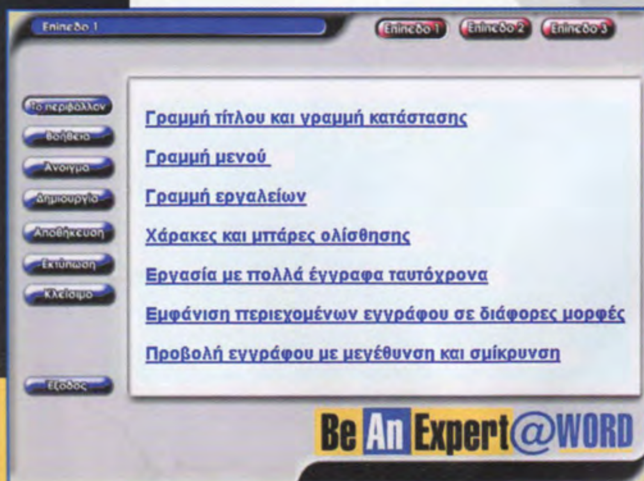


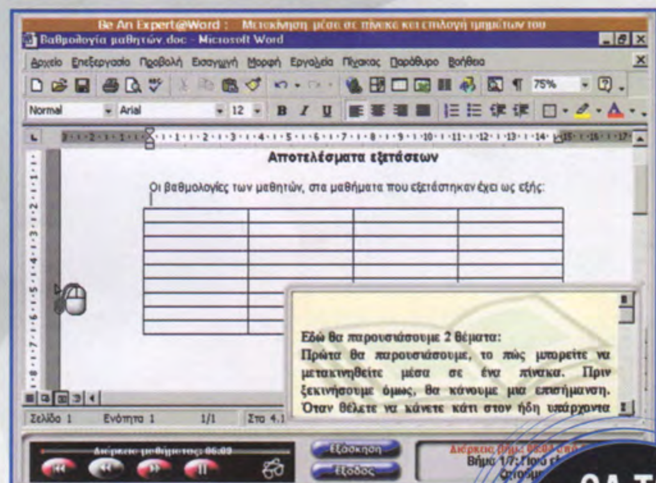
Το Be-An-Expert@Word θα σας μεταμορφώσει σε expert, παρέχοντάς σας με συστηματικό τρόπο τις γνώσεις που απαιτούνται για τη δημιουργία επαγγελματικών εγγράφων!

- Ιδανική οπτικοακουστική μέθοδος εκμάθησης. Ο χρήστης ακούει τις οδηγίες ενώ τις βλέπει να εκτελούνται στο περιβάλλον του Word.
- Δυνατότητα διακοπής του μαθήματος σε οποιοδήποτε σημείο, επανέναρξής του και άμεσης μετάβασης σε άλλο. Ολόκληρο το Word στα χέρια σας!
- Εμπέδωση των μαθημάτων με πρακτική εξάσκηση. Ακούστε τις οδηγίες και δείτε τα αποτελέσματα των εντολών μέσα στο έγγραφο.
- Τρία γνωστικά επίπεδα, για να μεταμορφωθείτε σταδιακά από αρχάριο σε expert. Αριστη διάρθρωση μαθημάτων, για όσους προτιμήσουν τη ροή εκμάθησης που προτείνει η εφαρμογή.
- On-line υποστήριξη μέσω Web site.
- Links που οδηγούν στο μάθημα που σας ενδιαφέρει. Ολες οι πληροφορίες είναι μόλις δύο κλικ μακριά σας.

www.anubis.gr/expert

ΤΩΡΑ ΤΟ WORD ΓΙΝΕΤΑΙ ΕΥΚΟΛΟΤΕΡΟ!





ΘΑ ΤΟ ΒΡΕΙΤΕ ΣΤΑ COMPUTER SHOPS

ANUBIS e-learning LABS

Κεντρική Διάθεση: Compupress Α.Ε.
Λ. Συγγρού 44, 117 42 Αθήνα, τηλ.: 010-9238672,
fax: 010-9216847, e-mail: info@anubis.gr, URL: www.anubis.gr

Cosmodata
COMPUTERS & PERIPHERALS
ΣΧΕΣΕΙΣ SERVICE... ΣΧΕΣΕΙΣ ΖΩΗΣ

HEWLETT PACKARD
Omnibook XE3

Intel® Pentium® III 850MHz
128MB RAM
10GB HDD
14'' TFT XGA color
DVD8x
56k Fax-Modem
Li-on battery
Win 98 preloaded





1.258,00€ / 428.600
ή 12 μήνες x 135,87€ / 46.300



Ένα "γλυκόχειλο" ψάρι καθαρίζεται απο δύο ταινιωτούς "καθαριστές" της οικογένειας Λαβρίδες.
Ενώ το ένα πλησιάζει το κεφάλι του "πελάτη", το άλλο έχει ήδη μπεί μέσα στην στοματική του κοιλότητα. Σ' αυτήν την φαινομενικά επικίνδυνη θέση, ο "καθαριστής" τρέφεται απο τα παράσιτα που ενοχλούν τα βράγχια του "πελάτη".
Το κέρδος απο αυτό το "καθάρισμα" είναι αμοιβαίο. Οι "καθαριστές" κερδίζουν την τροφή τους και ο "πελάτης" τους απαλλάσσεται απο τα παράσιτα.
Πηγή: "Ο κόσμος των φυτών και των ζώων"

COMPAQ
Presario 716EA

AMD Athlon 1,2GHz
256MB RAM
20GB HDD
14,1 XGA TFT
DVD-ROM + CD-RW
Ethernet + Fax-Modem
Li-on Battery
VGA 16MB
Microsoft® Windows® XP GR



1.699,00€ / 578.900
ή 12 μήνες x 183,71€ / 62.600

TOSHIBA
Satellite 1800-204

Intel® Celeron™ 1000MHz
192MB RAM up to 512MB
10GB HDD
Color 13.1'' TFT
CD-rom 24x
56k Modem
Win Mellennium GR
Infrared





1.247,00€ / 424.900
ή 12 μήνες x 134,70€ / 45.900

EXPERT PC's





COSMODATA service & business solution

Τώρα, το service γίνεται στον δικό σας χώρο, υπεύθυνα και αποτελεσματικά, όπως μόνο η COSMODATA ξέρει να σας προσφέρει, με ένα τηλέφωνο στο: 3815931

EXPERT Plus

Intel® Celeron™ Processor 1000MHz
Motherboard Apollo 694
128MB RAM up to 750MB / 20GB HDD UDMA 100
52x CD-ROM Drive / 32MB 3D SVGA Card
Monitor 15'' SVGA (1280x1024)
1,44MB FDD / Sound Card / Keyboard & Mouse
56Kbps Fax-Modem, Windows XP Home Edition



669,00€ / 227.900
ή 12 μήνες x 72,19€ / 24.600

EXPERT Professional

Intel® Pentium® 4 Processor 1,7GHz FCPGA
Motherboard Intel® Chipset
256MB RAM up to 1GB / 20GB HDD ATA 100
DVD-ROM Drive / 32 MB AGP SVGA card
17'' SVGA 1280x1024 Monitor / Sound Card
1,44MB FDD / Keyboard & Mouse
Windows XP Home Edition



989,00€ / 337.000
ή 12 μήνες x 106,82€ / 36.400

EXPERT Professional II

AMD ATHLON 1,7 XP 266
Motherboard Chipset 266A
128MB DDR-RAM 266MHz / 40GB HDD UDMA 100
52x CD-ROM Drive / 32MB AGP SVGA Card 3D
17'' Color Monitor 1280x1024 με 3 χρόνια εγγύηση
1,44MB FDD / Sound Card / Keyboard & Mouse
Windows XP Home Edition



819,00€ / 279.000
ή 12 μήνες x 88,62€ / 30.200

•**ΣΤΟΥΡΝΑΡΗ 27** ΤΗΛ.: 010 3815931 - FAX: 010 3815905
•**ΛΕΝΟΡΜΑΝ 243** ΤΗΛ.: 010 5153388 - FAX: 010 5153028
•**Α. ΠΑΠΑΝΔΡΕΟΥ 2-4 (ΠΡΩΗΝ ΑΘΗΝΩΝ)** ΤΗΛ.: 010 8986321-3
ΩΡΑΡΙΟ ΛΕΙΤΟΥΡΓΙΑΣ: ΔΕΥΤ. - ΤΕΤ.: **9:00 - 17:00** ΤΡΙΤ. - ΠΕΜ. - ΠΑΡ.: **9:00 - 20:00** ΣΑΒ.: **9:00 - 15:00**
ΟΙ ΠΡΟΣΦΟΡΕΣ ΙΣΧΥΟΥΝ ΜΕΧΡΙ ΕΞΑΝΤΛΗΣΕΩΣ ΤΩΝ ΑΠΟΘΕΜΑΤΩΝ
ΣΤΙΣ ΤΙΜΕΣ ΜΕΤΡΗΤΟΙΣ ΔΕΝ ΣΥΜΠΕΡΙΛΑΜΒΑΝΕΤΑΙ ΦΠΑ 18% - ΟΙ ΤΙΜΕΣ ΔΙΑΚΑΝΟΝΙΣΜΟΥ ΠΕΡΙΛΑΜΒΑΝΟΥΝ ΦΠΑ 18%